

全球華人電腦門市・便利超商・書局 均售 / 香港HK$38 美國US$9.5 加拿大CAD$12元 新加坡S$9.9
特價 99元
每月10日出刊
軟體世界
Play
191
2005/4月
SOFT WORLD MAGAZINE
數量有限 索完為止
開春祈福！開心搖獎免費乘取活動
軟世99留言99活動 免費贈送雜誌一年份
廠商活動區
CSI犯罪現場：邁阿密 ……20套
洛克人X8 中文版 ……20套
搶先發送 天方夜譚ONLINE CB帳號 ……100名
機器人歷險記 ROBOTS™
非專題
2005 TGS 現場完整直擊
台北國際電玩展
中日遊戲大廠共赴盛會
140位電玩美眉火辣助陣
別冊附錄
2005年 絕對實用版 密技呱呱叫
遊戲小撇步 玩GAME新樂趣 50款遊戲密技完全收錄
身兼組隊與輔助角色首選的魔法詠唱者——牧師
RO樂園
評遊戲 遊戲採買終極指南 13款
羅馬：全軍破敵 極致的戰役表現 激昂的音樂演出
CSI犯罪現場：邁阿密 忠實呈現CSI影集精髓
神鬼制裁 搶先批露 美式漫畫電影改編遊戲
銀河天使：永恆的情人/天使之谷：威斯貝爾的迷宮/
校園戀愛大戰/龍蛋貓啪啪走/歡樂水滸傳/
L'Heure Bleue/天使ノ二挺拳銃/マロングラッセ/
ハンクス・ワークショップ！/PLEASURE★
硬底子
K8 SLI
測底揭開真相
探究SLI是效能的保證
或是曇花一現的
騙錢高科技呢？
聊遊戲
台北 國際 電玩 展……
…………嗎？!
遊戲界的
傳統大拜拜！
找新聞
再送
大方送 電影優待券 2張
耗資24億日幣
日本影史最昂貴
動畫長片——
蒸氣男孩
超首選
萬人期待的鉅作
EMPIRE EARTH II 世紀爭霸II 世紀爭霸2
RTS之神！經典回合制策略遊戲續作
GURUMIN…Gurumin
日本Falcom超可愛風格的3D動作角色扮演遊戲
RAGNAROK BATTLE OFFLINE
RO同人誌單機版遊戲
七大職業、技能 完全曝光解析
RAGNAROK BATTLE OFFLINE
模擬市民2 夢幻大學城
模擬市民2：夢幻大學城
模擬市民2首張資料片
讓您體驗多采多姿的大學生活
靚GAME搶先報
單機館 18款
EA 三月大作齊登場
好遊戲不嫌多 新作搶先獨家報導
/世界街頭賽士賽車/三國連環炮
線上館 4款
天方夜譚Online 操作系統、職業屬性 新資料入手
Rappler Creer 以召喚獸為依歸 用召喚獸來戰鬥
東洋館 5款
MERI+DIA/WAGA魔魔かぷりちわ/へんし〜ん!2
/お嬢様組曲/パルフェ〜ショコラ second brew〜
ISSN 1605-2722
04
9 771605 272000
Printed in Taiwan

江湖危機湧現！

密令一出動八方・天下豪傑共赴戰場

燃天下熱血之魂　行吾輩俠義之路



踏世間不平之途　息江湖千川之浪

抗武林百年之局　尋我心中之正義





2月16日　開春特賣

江湖密令包

廣召豪傑價：NT$ 420 元

◎400點點數卡一張

◎任務密技手冊一本

（詳細解析各大門派劇情任務、組隊任務）

研發  

發行 

合作廠商  



三大種族命運齒輪同步啟動／封／測／大／戰／一觸即發

｜殺戮戰場｜ 人類・精靈・機器人，三方對立殺氣騰騰，不同種族全面撲殺，享受極致殺人快感！

｜特化武器｜ 機器人火箭發射器秒殺，精靈召喚獸致命火系魔法，人類強化機甲優越戰力性能！

｜武裝技能｜ 閃光砍擊近距離揮刺，多重矢遠距離威力狙擊敵人，火水地風神聖能力衝擊黑暗魔法！

｜集結同族｜ 公會150人集結前往戰場，上將師長元帥一聲令下殺敵，默契作戰種族貢獻度提升！







www.gameflier.com


我們註定在戰場相遇！
3月份封測即將開戰
冷血極權機械帝國 — 阿克雷提亞帝國
神聖召喚魔法同盟 — 聖潔同盟克拉
強力機甲人類聯邦 — 貝爾托共和聯邦
3大種族同步開放
大規模戰火　無情爆發
對立的命運
讓我們　註定相遇戰場！
© & ℗ 2005 Soft-World International Corp. © 2005 Gameflier International Corp. © 2005 CCR Corp. All Rights reserved.



仙境 RO 伝説 ONLINE
仙境的勢力正悄悄壯大！
每月只要50元，就可隨時在i-mode手機上持續
練功打怪換寶物、還有R.O.圖鈴下載！
申請服務：
只要你是 i-mode 的用戶，到 i-mode 特區裡的
i-mode 生活選單，進入電玩類，選擇R.O.仙境傳說，
申請成為VIP 會員便可開始隨時透過 i-mode 手機練功！
FAREASTONE
遠傳
新奇內容



喝津津蘆筍汁
SORELL MP3
及劍俠情緣虛擬寶物
大放送
◎ 凡購買商品「津津蘆筍汁新鮮屋」，寄回外包裝沙灘美女圖一張至台北市和平東路3段10號5樓之1「津津蘆筍汁活動小組」收，請註明姓名、聯絡電話、住址、E-MAIL，角色名稱，伺服器名稱及帳號，確定中獎後會寄e-mail通知並告知領獎方式。
◎ 94/2/1-94/3/31，抽獎日期為94/4/10
於官網 http://jx.gameflier.com/index.asp
及活動網站 http://jx.gameflier.com/jx01newspost/tsintsin/index.htm
公佈名單。
一獎 武林秘笈 2 本 3 名
二獎 洗髓經 2 本 3 名
三獎 鐵羅漢 1個+1披風 3 名
四獎 水晶 2 個 5 名
五獎 猩紅寶石 2個 5 名
特別獎 聯強Lemel A1557筆記型電腦1名
BenQ DC-E30數位像機3名
SORELL MP3 5名
再三回味 還是津津有味
津津蘆筍汁
ASPARAGUS JUICE
注意事項
1. 凡購買商品「津津蘆筍汁新鮮屋」，於94/3/31前(郵戳為憑)寄回外包裝沙灘美女圖一張，註明中獎者姓名、聯絡電話、住址、E-MAIL，角色名稱，伺服器名稱及帳號即可參加抽獎，抽中即可獲得SORELL MP3及劍俠情緣虛擬寶物！
2. 活動日期:94/2/1～94/3/31止。
3. 抽獎日期:94/4/10。
4. 所有虛擬寶物得獎者需擁有劍俠情緣遊戲的帳號及角色名稱。
5. 所有獎品不可要求兌換成現金或其他物品，主辦單位保有更換獎品或修改辦法之權利。
6. 個人基本資料部分請確實填寫，以進行獎品之寄送，如發現寄回基本資料不齊全獎品將不予寄發。
7. 主辦單位、參與零售商、供應商與相關廣告公司之員工及家屬不得參與本活動
www.gameflier.com
劍俠情緣
遊戲新幹線
智冠科技股份有限公司
KINGSOFT
金山軟件股份公司
洋忠貿易有限公
YOUNG-CHUNG CO., L



MONTE CRISTO
www.montecristogames.com
MILES
BINK VIDEO
三月底上市
身為現場指揮官
如何帶領小隊成員深入火窟
控制火勢、救出傷患、達成任務
是最大的考驗！
著名意外事故改編，由國際消防顧問群參與設計
五個劇情模式高達三十種以上的任務
搭配全新開發的動力學火焰技術與3D即時引擎
驚人的逼真度讓您親臨事故現場
下雨、風勢等氣候因素將影響火勢，甚至起霧、溼度都將改變火場狀況
任務中的消防員、搜救人員、搜救犬指揮員
手提探測器技術員、技術工程師、怪手專家、毒氣探測員、噴水塔
化學車、野外抽水車、救火船、水槽車、泡沫槽車、救援直昇機
加拿大空軍海底轟炸機和滅火直昇機...等
超過二十種全球最先進的消防設施與人員
都將由您親自指揮調度！
遊戲還支援多人區域連線，
附加分組、合作兩種模式可讓多人連線同樂，
誰才是真正的打火英雄就以實力見真章吧！
消防第6分隊
國際中文版
就連意外事故也都可能引發強烈的爆炸
嚴密監控火勢發展並指揮弟兄全力救災
精緻的3D模型搭配全新動力學火焰技術

軟體世界 No.191 04 CONTENTS

APRIL 2005









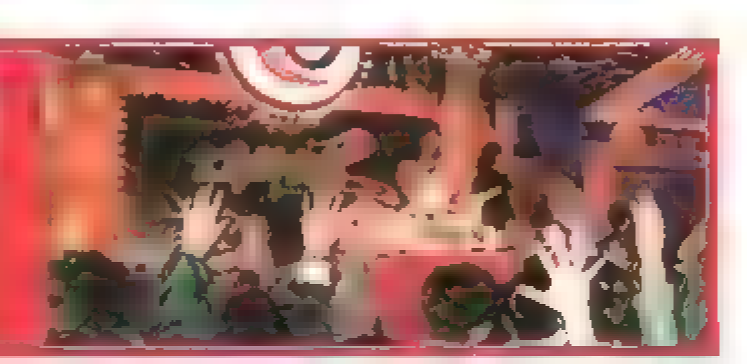






每月話題性企劃

非專題 2005 台北國際電玩展



「評遊戲」 13 遊戲採買終極指南



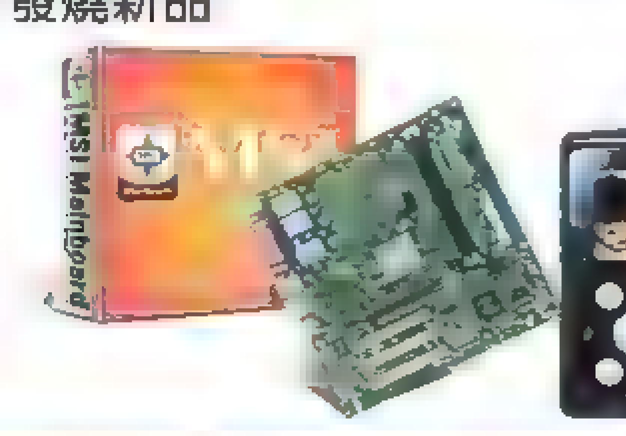




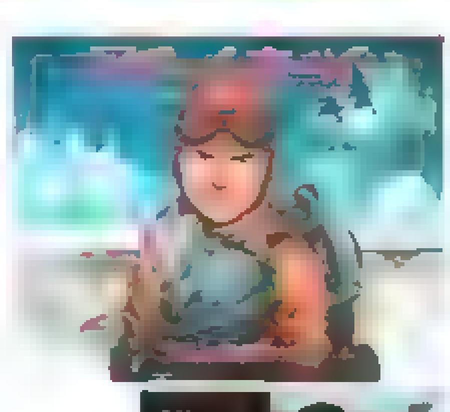
RO 迷的 VIP

「騷主義」

「硬底子」強化電腦的必備資訊













KOEI

戰鬥加速

歷史模擬遊戲

三國志X 威力加強版

預定 4月29日 發售

●建議售價 980元

可以讓究極進化的「三國志X」玩的更透徹的加強版，終於登場！

加強項目

可享受多重劇情的「戰史模式」─將全武將扮演系統的樂趣更往提升。新搭載可享受戰鬥與劇情的連關型「戰史模式」。
即使同一關卡，也會因所屬勢力、身份、主角立場等，讓戰術幅度與流程產生變化。此外，還準備有戰鬥中的事件，讓有別於歷史的「如果…」能夠出現！

在網路上與人比武鬥勇的「試煉模式」─搭載了使用一定的點數來編組主人公、從軍武將和部隊等以進行戰鬥的「試煉模式」。
共有比賽如何有效率過關的「得點試煉」以及比賽績攻略關卡數的「勝出試煉」兩種模式。另外更有在網路上與全國玩家互相比較排名的機能！

追加了「結婚」與「後代誕生～栽培」等讓武將人生多采多姿的「結婚、養育子女」功能。武將間不但可以結婚，還可以在小孩出生後於「自宅」來進行養育。

威力加強版與遊戲本體二合一的「三國志X with 威力加強版」同時上市！ ●建議售價 2,200元



http://www.gamecity.com.tw/ 臺灣光榮綜合資訊股份有限公司 台北市大安區復興南路一段323號11樓 TEL (02)2325-0 56 e-mail service@koei.com.tw

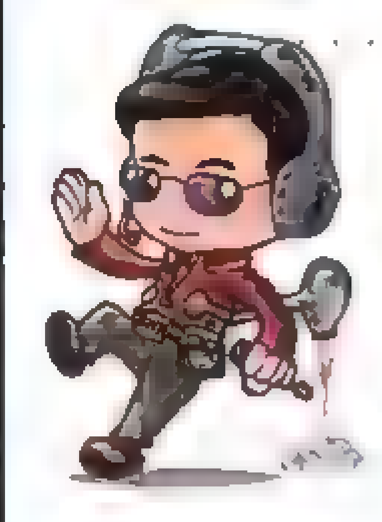
編輯亂亂話



又到了 年 度的電玩展時間了，今年的展覽一如往年都非常熱鬧，參加的遊戲廠商及玩家都非常多，展場也是布置的美輪美奐。不過我們的電玩展整體看來，就是少了那麼一點深度，會場中都以遊戲宣傳為主，活動、贈品滿天飛，卻看不到真正的遊戲內容，跟東京電玩展及E3比起來，還是差距甚遠啦！希望所有遊戲業者要加倍努力，希望有 天我們也能有像E3等級的展覽喔！

對台灣遊戲產業有點失望的　　小黨





最近 直在想個問題 100萬元要如何在一天的時間拜光？好羨慕電玩展那位幸運的先生喔～。」編我也非常哈錢耶！

台北的多媒體展，相信也是擠到爆 遊戲廠商紛紛Show出辣妹、大獎…，有到過會場的玩家，鐵定是"滿載而歸"吧！線上遊戲果然是目前的主流，看來咱們所堅持的"單機遊戲"，已猶如黃昏的夕陽。只是一，唉！好玩的單機遊戲，何時再創春天？！iPod實在是太火紅了，國外賣的嚇嚇叫，但這產品在臺灣可就 #$% 看一下這期硬底子的測試報導，或許你會發現，相同的產品卻被廠商分開來賣，這實在是有點給它…，期許咱們臺灣的廠商，也能有引領世界潮流的一天。



也許會敗一台 iPod 的　　神秘歐菈



氣溫驟降，有不少人都感冒囉！

大家 定要好好保重身體呀～

」」編的姐姐要去台北出差

聽說台北的溫度只有5度而已

姐～～你還是去買 些暖暖包吧！

"好冷好冷好冷"的　　二小編



最近」編不知吃到什麼怪食物，導致嘴邊生出」瘡疤，醫生說我是食物中毒，哇咧 . 記得那天吃了一份鐵板雞腿飯、鴨肉麵、臭豆腐、香香豆數包、早餐的蛋蛋、紅茶 大杯、宵夜泡麵 碗、滷蛋一顆 . 就只這樣！

過完年後」編的身邊的朋友都突然多了一台PSP，不過最近的PSP的謠言不斷，亞洲機不會使用夏普的液晶面板改採三星貨、亞洲機不會有中文介面、多多羅物語有BUG等等，不過這些對於身邊買水貨的朋友倒是無所謂，但這些謠言小編心想該不會是那些水貨商所編造出來的，一切靜待台灣機的上市。小編的朋友買了三台水貨機，三台都有壞點，可換機但要付運費送機到日本，大約需時2個月左右，不過到時換回來是否有無壞點就不得而知）

滿欣期待台灣版PSP上市的　　富哥



這個週末的連續假期，犬兒去了花蓮，這趟花蓮之旅最叫犬兒回味的除了沿途壯觀、感動人心的雄偉風景之外，犬兒最難以忘懷的便是海洋公園中，可愛的海獅與海豚的表演，表演內容犬兒不再多述，牠們的表演實在讓人驚嘆，但牠們的處境更令人憐惜，因為牠們棲息的海洋公園與海邊的故鄉只有幾百公尺的距離， 想到牠們的故鄉就近在眼前，但對牠們而言卻遠在天邊，不禁讓人感到一股憂傷。

所以犬兒希望大家都能想像牠們的可愛與對人的真誠，盡力保護牠們回不去的大海 . . 看完可愛的海獅、海豚，」編又要回到殘酷的現實了，因為去玩 ，小編積了一堆稿，快被主編剝皮了啦> <，要趕快趕快趕快去趕稿了T_T。

這禮拜一直在為春酒排舞的　　嗆比犬兒

發行人兼社長　王俊博
亂總編輯　龔士豪
監　製　李永治
主　編　林家賢
文字編輯　歐宗廷　陳珮如　蔡欣蓓
美術總監　郭美玲
美術主編　呂淑瑛
美術編輯　張淑宗　趙藝雯　李麗芳
　　　　　陳建中　陳藝涓
日本特派員　黃詠臨
美國特派員　莊振宇

特約作家
發電姬　無辜羊　喵小小　宇宙人　邪騎士
魯夫子　毛狗　金名玉　酷極　吉他手
貓咪企鵝　羽葉　勇者AAA　莎琳娜　Rare
Magician　Jehvet　JABACO　Alerzart　Bishop

訂閱查詢　07-8150988轉263 方惠玲
劃撥帳戶　智冠科技股份有限公司
劃撥帳號　41941885

廣告組　高雄 07-8151063 當玉琴　台北 02-26530566轉329 盧微昀
　　　　　　　　　　　　穆雪芬　　　　　　　　　轉331 陳宣臻
廣告營運中心　喬瑞德廣告　台北市基隆路一段186號8樓之4　02-87872706

製版印刷　中華彩印
法律顧問　寰瀛法律事務所

發行社　智冠科技股份有限公司
通訊處　高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓
註冊地址　高雄市三民區民壯路61號2樓
代表線　07-8150988
傳真機　07-8151004

讀者服務信箱 swmga@unochina.com


飛天歷險
Dream Of Mirror Online
2005一飛沖天！
快樂冒險！創造無限！
大型開放測試即將展開
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
www.joypark.com.tw



這幾年，遊戲業界三不五時就有人舉辦著「電玩美少女」之類的活動。說到底這種選拔賽的本質，不外是造福廣大的男性玩家。若是遊戲公司為某款遊戲而辦的比賽，更充斥著希望以這些女生為「誘餌」的意圖。這實在也沒辦法！畢竟電玩世界的男性消費者遠遠多於女性。但話說回來，如果男、女性玩家的比例顛倒過來，會有人籌辦「電玩美形男」這樣的活動嗎…

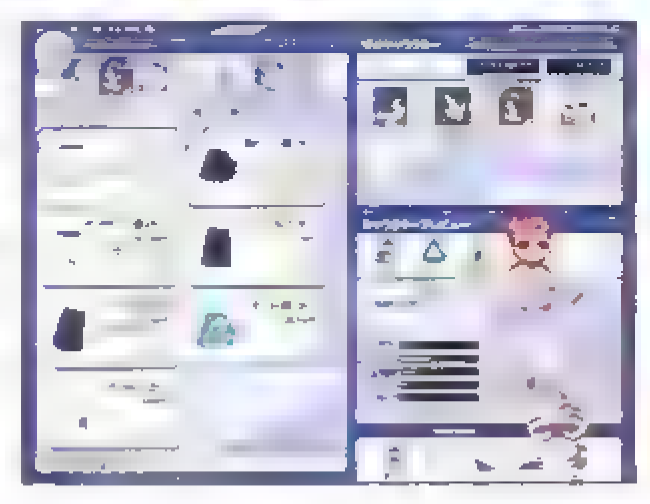
撰文／嚕小心

只要可愛就可以嗎？

不少遊戲公司在面對畫風可愛的遊戲時，總喜歡嚷嚷著「這遊戲很可愛，可以吸引很多女性玩家」。每次聽聞這種說法，小心的腦海就會立即浮現三、五個日本女高校生異口同聲喊出「哇啊！卡娃伊…」的畫面，然後額頭也禁不住滲出幾滴冷汗。女生真的這麼容易取悅？商品只要存在著「可愛」這個元素，就可以吸引女性消費者的青睞嗎？「可愛」充其量僅能在第一時間誘惑玩家，就像帥哥美女讓人乍見雙眼發亮，但內裡若絲毫沒有半點涵養或氣質，很快就叫人倒盡胃口。一款遊戲要擄獲女性玩家的芳心，勢必得在表相的「可愛」外，再來點什麼吧？更何況許多研究男、女性差異的報告，不是都告訴我們：女性比男性更重視內在！

當我們詢問玩家(不論男性或女性)，「遊戲應當再增加哪些功能？」時，多半玩家會提出他款遊戲具有而自己所玩遊戲中尚無的功能，希望研發公司能將它們加進去。於是，偶爾就會有那種集眾遊戲所長，卻沒有獨創特色的遊戲誕生。誠如流行歌曲有所謂的「口水歌」，我們是否也可將這類遊戲稱為「口水遊戲」？由市場的角度看，這種商品或無不可。但是，對於想創作的遊戲人來說，實不應自滿於此種缺乏創意力的作品。遺憾的是，如果我們天真地去問玩家「想要什麼樣的遊戲？」，就會發現自己提出一個愚蠢的問題。因為，大多數的玩家都會張口結舌、無法回答。這就像一首歌還未被譜曲、作詞前，沒人知道它聽起來該是如何一樣；我們也不能妄想從玩家口中挖出資訊，以製作一款足可風靡眾生的新遊戲。

那麼，「該怎樣洞察玩家需求，研發具市場性的遊戲？」，竟成為一項困難的課題嗎？



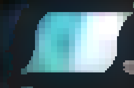
姑且讓我們瞧瞧時下這些線上遊戲！女性玩家所以願意沉迷其間，有三項特點至關緊要。一是簡單、容易上手；二是紙娃娃系統；三是聊天功能。關於第一點，有些不長腦袋的企劃人就會把操作簡單、規則簡單、玩法簡單和遊戲內容的簡單混為一談，因此隨便塞一些毫無創意的拼圖、迷宮或記憶力考驗等小遊戲，認為就可以應付女性玩家，這簡直是胡來亂搞！而第二項的紙娃娃系統，依小小個人的看法，目前絕大多數遊戲所提供的不過是「標籤化服裝系統」，人物練到一定等級始能換裝，這跟柔道初學者繫白帶、一段換黑帶，有何差別？等級相近的角色聚會一地時，全體就跟穿制服一樣，這是女性玩家要的紙娃娃系統嗎？至於聊天功能，因著遊戲的設計周全與否，或能即時交談、不在線留言，或有情緒動作、符號、語言的提供等等，確實在相當程度上滿足了女性玩家。但作為一個遊戲企劃者，應該再深入探討這功能究竟滿足玩家心理的哪個層面？在這個層面上，可否再開發更多的新功能？

市場現況能夠反應當下的流行，而優秀的行銷與企劃人員則應以敏銳的觀察力，從中尋找通往未來的蛛絲馬跡。玩家是無法具體說出自己想要什麼，因此遊戲的行銷與企劃人更要深入玩家心理的底層，探究他們心裡真正的渴望，藉由自己對遊戲的創造力，實現玩家在現實生活中無法達成的願望！





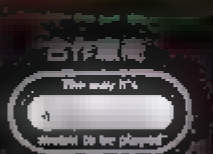
Dream Of Mirror Online
人際與宿命，等你來揭秘



大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.



www.joypark.com.tw



合作廠商

台北國際電玩展 2 月 24 日到 28 日在台北世貿舉行，直接參展廠商總計 28 家，參觀人次超過 10 萬人次　而除了五天的展覽期間外，”或許”還包含了一場研討會（今年網站裡找不到資料…），還有重點來了，有 140 位辣妹…

2005 台北國際電玩展…嗎?!

因為環境的差異的關系，台灣的電玩展很難替自己找到明確的定位。根據「台北國際電玩展」英文版的官方網站資料說明，台灣是亞太地區樞紐，台灣的生活形態往往能讓這個區域的其他國家跟隨我們的步伐，這個展覽同時也是國際遊戲公司進入中國市場的重要門戶。但事實真是如此嗎？台灣的生活形態能夠影響其他國家嗎？那哈日、哈美、哈韓又是怎麼一回事呢？又台灣的環境真的與中國這麼相像嗎？中國舉辦的「中國國際數碼互動娛樂產品及技術應用博覽會」（真是落落長的名字…）豈不是更直接嗎？台灣的電玩展又應該如何定位呢？很遺憾在這樣無法做出明確定位的情況之下，我們看到了一個充滿辣妹的電玩展。當然了，一個充滿辣妹的展覽是很好的，至少青春洋溢、充滿熱情。但是在這次的電玩展裡，辣妹似乎已經完全搶盡所有遊戲的風采，參觀者的目光停佇在台上一個又一個的兔女郎身上，遊戲本身反倒成為了無關緊要的小配角，Taipei Game Show 已經完完全全變成了 Taipei Girl Show。

老實說，這恐怕不是一個很好的現象。雖然台灣的TGS無法與美國的 E3 相比，但研討會與公司間的商機尋求，恐怕才是這類型展覽存在的最大價值。研討會本身除了能與同業間分享成功經驗、失敗教訓之外，更是釐清未來發展方向與趨勢的一個好場合。大家在腦力互相激盪的情況下，認真且嚴肅地看待這塊與傳統商品有極大差異的新興市場，並在結合實際經驗與學術理論之後，淬煉出獨特且務實的解決方案。不過很遺憾的，在 E3 每年已經舉辦超過 30 個場次研討會的情況之下，TGS 的研討會場次並沒有跟隨著成長。依照台北電玩展目前的狀況來看，我們似乎年復一年地舉行一場場的傳統大拜拜。雖然 SONY 大費周章地請來一堆堆素質整齊的 Show Girl 來做 PSP 展示，但早從 2004 年年底，台灣玩家就已經可以在全台灣各地親自把玩這個做工細膩的電玩藝術品，甚至也早就可以花個一萬台幣左右的價錢買回家慢慢享受，展覽中以機器展示為重點是否還新鮮或有用呢？如果電玩展能夠吸引非電玩族群前來參觀，或許這就是對的行銷策略，但以目前前往電玩展的民眾多半早已經是電玩族群的情況來看，這樣就有點畫蛇添足了。已經熟悉PSP的玩家關心什麼呢？可能就是正式代理進台灣之後的價格吧？但是很遺憾的是，即使在展覽會場詢問在場的工作人員，得到的答案依然還是價格未定。在鮮少真正的新遊戲、沒有真正的新消息情況之下，遊戲公司很難以牛肉吸引住顧客，只好以女郎來轉移顧客的注意力，這就好像廟前祈求國泰民安的法會，不需要提出任何具體方案，只要擺上兩三台電子花車是一樣的道理。

台灣遊戲界真正需要的並不是一場又一場的大拜拜，而是專注在這個產業上以點、線、面串構而成的專業電玩展。電玩族群將會越來越龐大已經不是需要宣揚的真理，因此在這類年度電玩展的族群鎖定上已經不太需要普羅大眾化。如果台北電玩展能搭配植松伸夫（Nobuo Uematsu）來場太空戰士（Final Fantasy）音樂會、EA 相關人員來說明股價目前創下史上新高的心得與未來策略、遊戲橘子談談除了天堂以外的未來願景、智冠聊聊在中國的佈局、利迪納談談在《Fly FF》之後的計畫、松崗說說產品代理業務上的心得，相信這些內容將會使得台北電玩展更具獨特性與重要性，這樣的展覽內容也絕對不會比上百位 Show Girls 來得遜色，更別提這些辣妹經由媒體傳達後，對產業所可能造成的負面印象了。

萬人線上遊戲

刀劍 ONLINE

頂級神兵——綠色武器買就抽！

即日起，買「刀劍遊俠帖」、「刀劍發財包」或「刀劍金玉帖」，就有機會得到千金難求的頂級神兵－綠色武器，還有十萬刀幣和刀劍專屬週邊通通大放送！只要在4月10日前開卡儲值成功即可參加抽獎，得獎序號將於4月12日公佈在刀劍Online官網



刀劍遊俠帖
NT$49 / HK$15
7天雙倍加送1000刀幣
(限台灣、香港地區)



刀劍發財包
NT$399
350點+紫水晶(雙鑽)
再送20000刀幣
(限台灣地區)



刀劍金玉帖
HK$98
350點+刀幣
3月1日前開卡儲值送刀幣20000，
4月1日後送10000刀幣
(限香港地區)

活動詳情請看刀劍Online官網：http://bo.joypark.com.tw







永垂不朽的黑幫電影

重現黑手黨的情義世界 教父電玩版



著名電影《教父》The God Father)終於遊戲化了。以20世紀40年代末到50年代初的紐約為背景的《教父》擁有獨特的世界觀、豐富的場景。玩家將在這個遊戲中完成一個又一個的任務，提高自身的知名度，奪得「教父」之位。《教父》由科波拉所導演的同名電影作品所改編，電影中的靈魂人物，日前過世的知名影星馬龍白蘭度，去世前已完成遊戲的配音工作，所以玩家仍然可以在遊戲中欣賞到這位一代教父的原聲演出。遊戲型式將與Rockstar的《俠盜獵車手》大致相同，而《教父》對情節的描繪相當重視，動作也相當豐富，包括駕車、槍戰以及肉搏等等。雖然遊戲還只是開發的階段，但是據說工作人員已經將攻略製作完成了。其餘資訊將於今年5月的E3展公佈，請玩家密切注意。





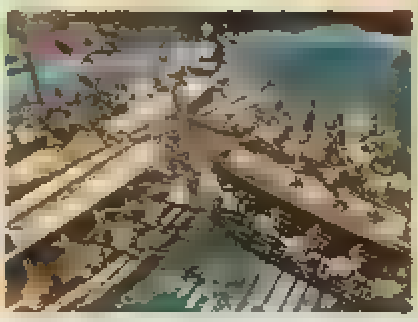
萬馬奔騰的電影場景

羅馬：全軍破敵 製作公司又一新作

美國Midway公司日前宣佈代理，曾製作過《羅馬：全軍破敵》的Sainless Steel Studio公司所開發的最新3D即時戰略遊戲《Rise & Fall: Civilizations at War》，這次在遊戲中更使用全新3D引擎的輔助，讓整個遊戲在畫面上有驚人的躍進。 遊戲背景是設定在西元前的古文明帝國戰爭，玩家能從包含埃及、羅馬、希臘、波斯等四大文明帝國中任意挑選一個勢力進行遊戲，為了建立統一歐亞非大陸的龐大帝國而展開激烈的戰爭。而整個遊戲歷史將綿延3000年，並包含真實歷史之情節以及神話故事的安排，加上穿插在古文名時代的神話英雄人物穿插遊戲中，讓整個遊戲變化性更為提昇。 而在遊戲畫面中每個3D作戰單位都描繪非常精細，在海戰畫面時可以看到船上激烈的刀劍戰爭；而在攻城戰時則力更大型攻城車、投石車猛烈攻擊；在平原戰爭時則是萬馬奔騰的大隊戰鬥，還有巨大的戰象橫衝直撞如入無人之境……等，讓整個遊戲的戰爭場面有著不輸電影的大魄力。



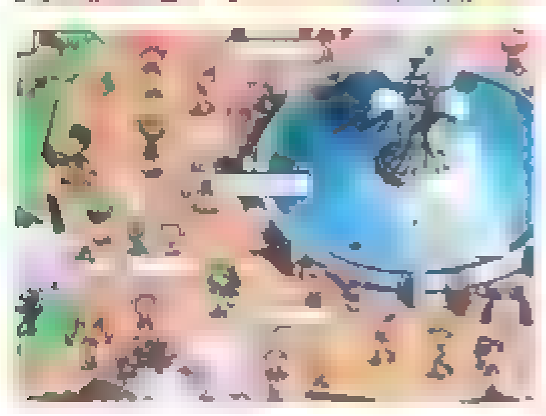




KONAMI公佈首款網遊
純愛手札網路版
體驗純愛校園生活

日本遊戲大廠商KONAMI於日前公佈了他們的第一款網路遊戲－《純愛手札網路版》。《純愛手札》是KONAMI旗下著名的戀愛模擬遊戲，最早於1994年在PCE主機上登場，是戀愛模擬遊戲的始祖。這個網路版將會以該系列為題材，實現大型多人網路模擬社區功能，玩家在遊戲裡將扮演剛入學的中學新生，和其他玩家扮演的學生一起在校園裡展開互動，遊戲主題不再只是單純的「愛情」，玩家還可以在這裡找到自己的友情、愛情，或是僅僅模擬學院生活，找回以前學生生涯的感覺。從公佈的遊戲畫面看來，角色產生系統中可以選擇定製的項目非常豐富，眼、眉、口、髮型、膚色等身體特徵及制服樣式...等等都可以自由選擇。和系列的單機版類似，在大地圖上玩家會操作Q版的角色進行移動，進入某場景後就會顯示各個角色的大頭像。學院裡的設施也相當豐富，包括教室、運動場、體育館等場景可以自由進入，玩家可以選擇參加各種社團進行課外使用中，並能和其他玩家一起遊玩各種小遊戲，隨著季節的變更，除了景色會隨之改變外，學校的制服和學校的各種使用中也會有相應的變動。日後將有更詳盡的遊戲情報公佈





匈牙利賽車遊戲
綺麗風光盡收眼底

來自匈牙利遊戲廠商Invictus的一款名為《Cross Racing Championship》的賽車遊戲預計2005年第一季度推出。新一代Invictus引擎再加上全新即時物理模組，它將帶給玩家感覺前所未有的高速駕車的極品快感，遊戲包含了一般路面及越野路面的競賽，共有六個不同的關卡環境和超過60條以上的賽道，從冰山地區到沙漠地帶，從山間小路到海灘，玩家可選擇非線性的單人生涯競賽模式，或是從眾多的多人競賽模式裡挑一種比賽方式來挑戰。





遊戲模型在美上市

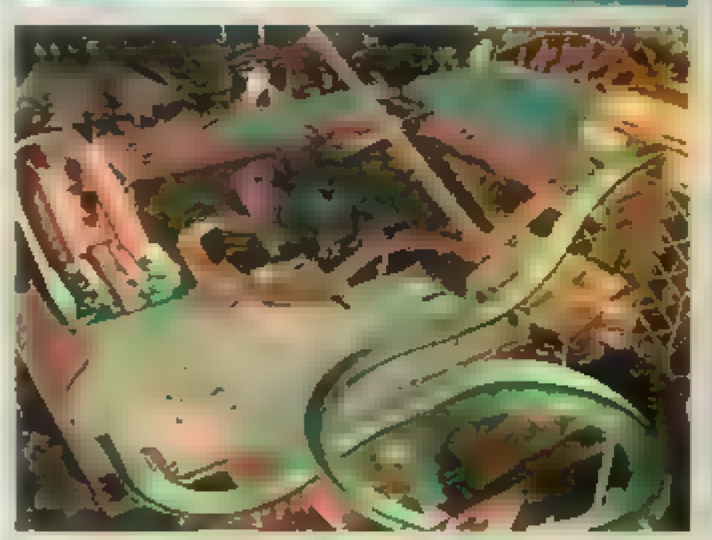
日前在紐約舉辦的國際玩具展上，Miniature Amusements公司展示了他們經過《模擬樂園》遊戲授權的雲霄飛車模型，此產品售價160美元，它有足夠的配件可以製作出曲線、環線、螺旋線的雲霄飛車軌道。一次裝配大約需要2小時，拆解只需2分鐘。這套建築模型首次亮相是在去年的2004 Toy and Hobby Show上，並且獲得了那次展覽會的最佳展示獎。



模擬樂園3最新資料片
將與水同歡

大受歡迎的經營模擬遊戲《模擬樂園3》將於今年6月推出資料片。本資料將會加入「水」的元素，傳統的雲霄飛車可以在水池上加設軌道，令遊戲變得更刺激。同時，資料片裡也會加入多款不同的遊樂設施，大大增加了遊戲的耐玩性。





現在你將是美國101空降師的其中一員

即將於今年春天全新登場的二戰射擊遊戲《手足兄弟連》(Brothers in Arms: Road to Hill 30)是根據真實故事所製作的劇情來呈現二次世界大戰，它除了是一款第一人稱射擊遊戲之外，更大幅添加了策略因素，玩家不只可以像在《榮譽勳章：太平洋戰役》中以簡單的上下左右鍵命令隊友，更能指揮、調度隊友的移動、行動，並且透過俯瞰的斜視角進行策略性思考，所以在遊戲中玩家得自行加入戰場，拿著武器朝敵人開槍。在日前釋出的遊戲展示影片中，可以清楚得知其空降場面之華麗與壯闊媲美電影《諾曼第大空降》，遊戲仍將再次闡述這個戰史上最大規模的空降行動。







男女關係新思維
新同居時代 2
劈腿沒關係、3P 有情趣

《新同居時代 2》(Singles 2：Triple Trouble) 依然延續前作曠男怨女乾柴烈火的內容，不過這次玩家不再僅止於一對一的男女關係了，而是能搞最近流行的「劈腿」。沒錯！就是在這次二代中玩家如果夠會把妹，就可以一次與多個對象同時交往，當然如果是真正的強者還能大玩性愛 3P 遊戲。不過要玩劈腿也沒那麼簡單，因為你玩劈腿，說不定對方也給你戴綠帽子，而且也要小心對方來個抓奸在床那時就糗大了。另外劈腿也會消耗更多的金錢、時間與體力。另外這次《新同居時代 2》也採用了全新的 3D 引擎開發，讓遊戲中的 3D 人物表現更為細膩，不會像前作中不管男生還是女生看起來都是一副撲克臉。不過《新同居時代 2》遊戲內容太過標榜只要性不要愛的價值觀，徹底的道德淪喪，這種不良、肉慾橫流的遊戲內容，或許也突顯現代人對於愛情逐漸變質的價值觀吧。





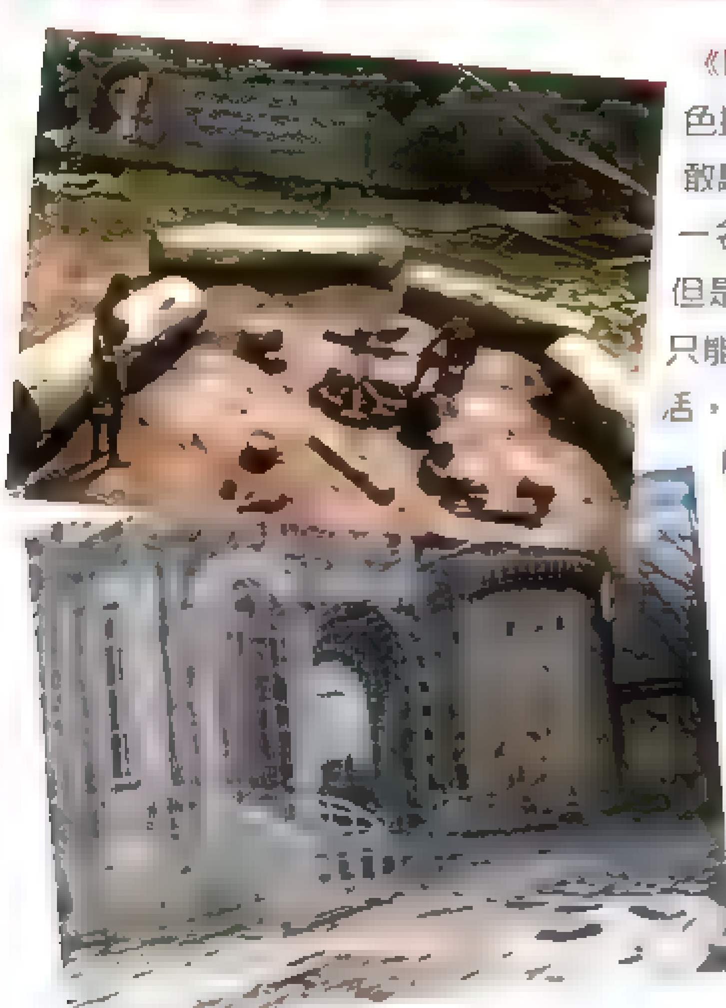
Ascension to the Throne
將帶領玩家自由探索新世界

《Ascension to the Throne》是一款帶有傳統角色扮演因素的回合制策略遊戲，在一個幻想世界中，玩家將扮演古老的伊甸園統治者 Illar 家族的最後的後裔，被放逐到王國的邊境後，在一個迷人的森林新世界探索，遭遇許多的朋友和敵人，尋找新的追隨者最終來奪回王位。遊戲並不是由一個個分割開來的關卡組成，我們可以即時地自由在這個世界探索，戰鬥時才採用回合制進行，最多可以有 22 支隊伍參加戰鬥，每隊 16 人。



一個仙女的故事
劍與魔法的世界 Neverend

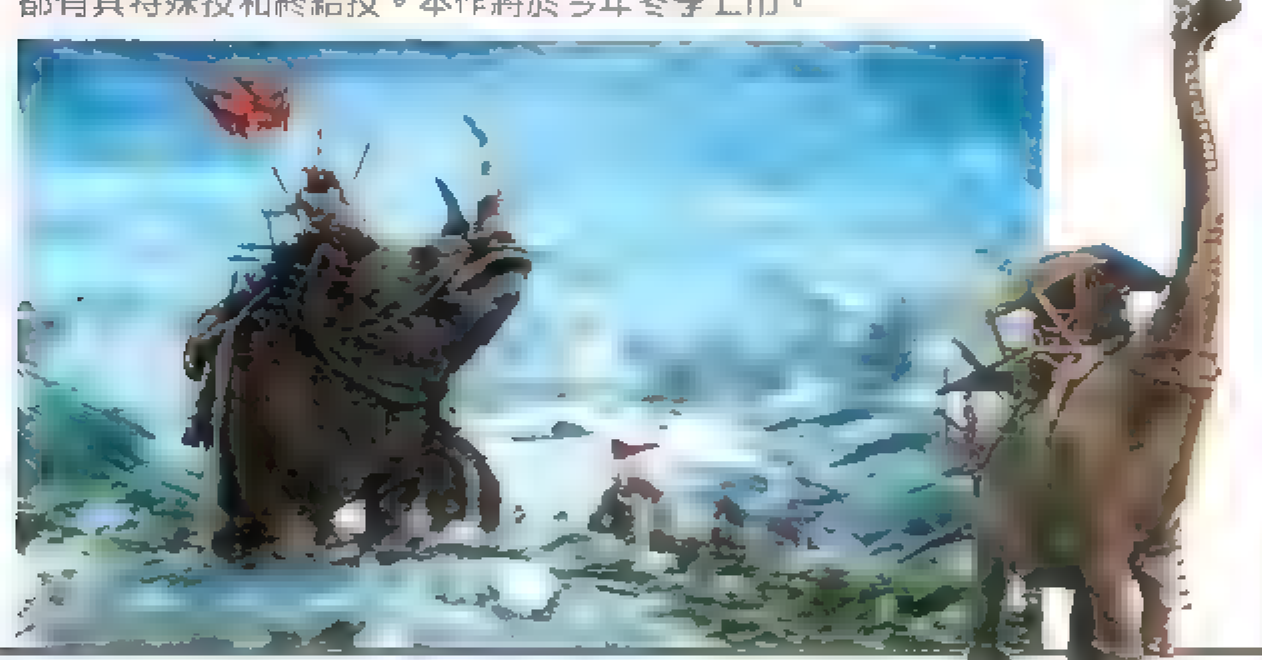




《Neverend》是一款西方奇幻角色扮演遊戲，故事描述一個充滿勇敢騎士和美麗少女的浪漫國度，有一名翅膀受傷的仙女在各地遊歷，但是人類害怕她、輕視她，所以她只能與強盜為伍。這不是仙女的生活，但是她畢竟找到了自己的生活居所。但是有一天，一切都改變了，因為強盜們趁首領喝醉的時候拿走了首領的所有的錢，首領遷怒於仙女，在首領死之前，他明白了一切。於是，仙女又成了孤單一人，她不得不再次開始她在這個永無止境的魔法國度旅行。

新遠古即時戰略遊戲
恐龍大軍任您操控

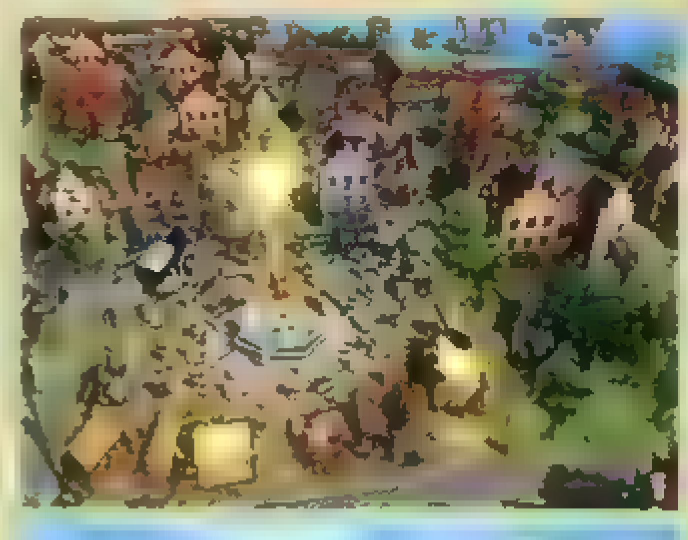
《Paraworld》是一款非常獨特的戰略遊戲，該作採用了前所未有的個人化單位管理系統，為即時戰略遊戲型式帶來新的生命。本作以美麗的史前世界為背景，將遠古的環境與現代元素相結合。早已滅絕的史前生物再次出現在玩家面前，精美的世界中危機四伏。 在這款3D即時戰略遊戲中，玩家將會操縱那些巨型生物結成軍隊，成為巨大的恐龍們以及各種大型野獸們的首領，而敵人也是那些極為危險的巨大生物。遊戲中總共有20多個地圖可選，共有5個氣候各異的地區；有超過50種動物，包括40多種細節豐富的恐龍，戰鬥單位都非常巨大。英雄可以建設不同的建築，開發新能力並收集各種道具。各個單位都有其特殊技和終結技。本作將於今年冬季上市。





美麗新世界 3
超精美畫面披露

《美麗新世界3》(ANNO3)將會讓玩家深入一個美麗的中世紀世界。感受都市和鄉村裡繁忙而有序的生活，近距離接觸生機勃勃的生態圈。驕傲的商人們揚帆出海，勤勞的農民們日出而做日落而息，海邊吹來的微風擾動樹葉沙沙作響，一個美麗新世界生動而又逼真的展現在你的面前。遊戲將會保留前作的精髓，並且將系列的代表性特點首次以全3D的形象展示在玩家面前。雖然目前仍處於早期雛形階段，這款遊戲已經表現出動人的美麗畫面。本作將會採用最新的3D特效，讓遊戲中出現的所有建築生動而漂亮，逼真的水面反射效果、天氣特效、動人的光影效果，這些先進的技術將會給你帶來新一代的美麗新世界。本作將於2006年底發售。





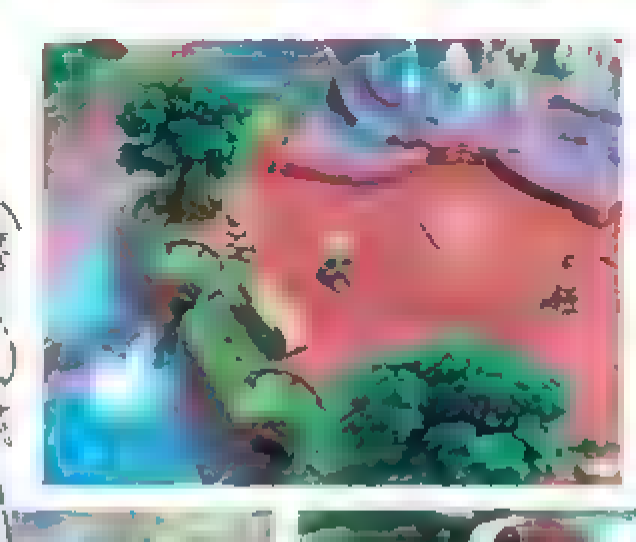




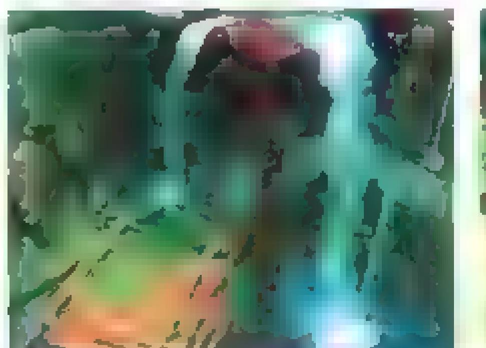
NAMCO招牌角色扮演遊戲

時空幻境：遺跡傳奇

人物設定大不同



日本NAMCO於近日公佈了著名RPG《時空幻境》系列的最新作《時空幻境：遺跡傳奇》。這次最新作算是整個遊戲系列正統的第七款遊戲，不過這次《遺跡傳奇》跟前幾代最大的不同在於，遊戲中人物設定大換新。大膽採用新銳派畫家－中澤一登擔任人物設定（曾參與電影《追殺比爾》的動畫製作），強烈的風格跟以往前幾代大不相同。遊戲設定在一艘長達100多公里的古文明遺跡巨船，經過漫長的歲月已經化為小島，而遊戲男主角Senel Coolidge是個在這個遺跡島長大的17歲少年，個性頑固但充滿正義感，擅長格鬥技，而他妹妹Shirley Fennes則是擅長使用名為爪術的魔法少女，而兄妹兩人則是這次遊戲的男女主角，為了尋找傳說中的秘寶而展開冒險，沒想到卻發現了古代遺跡巨船的祕密，壯大的冒險故事就此展開。（遊戲平台PS2/發售日：未定，售價：未定）





中古世紀混搭美國西部荒野

狂野歷險4 公佈全新的遊戲系統

預定三月發行的最新系列作PS2《狂野歷險 4》(Wild Arms：the 4th Detonator)，日前於官方網站公佈了本代所加入的新系統、新遊戲畫面與電視廣告宣傳影片。本遊戲是SCE所推出《狂野歷險》系列新作。在最新的一代中，載入了全新的遊戲系統。角色的一舉一動都受到因果關係的影響，舉例來說，若玩家將木箱丟向路人，則會立刻引起他的注意，並直接對主角有所反應。而遊戲中可進行的動作，例如：跑步、跳躍、推動、舉起等，都如同動作遊戲一般的生動靈活，而且在部分場景中，還必需使用特殊的「超加速動作」，來通過艱難的關卡，或者取得平時看不見的特殊道具，可說是將一般的行動畫面徹底的動作遊戲化。（遊戲平台：PS2/發售日：3月24日/售價：7□□日圓/官方網站：http://www.playstation.jp/scej/title/wa4

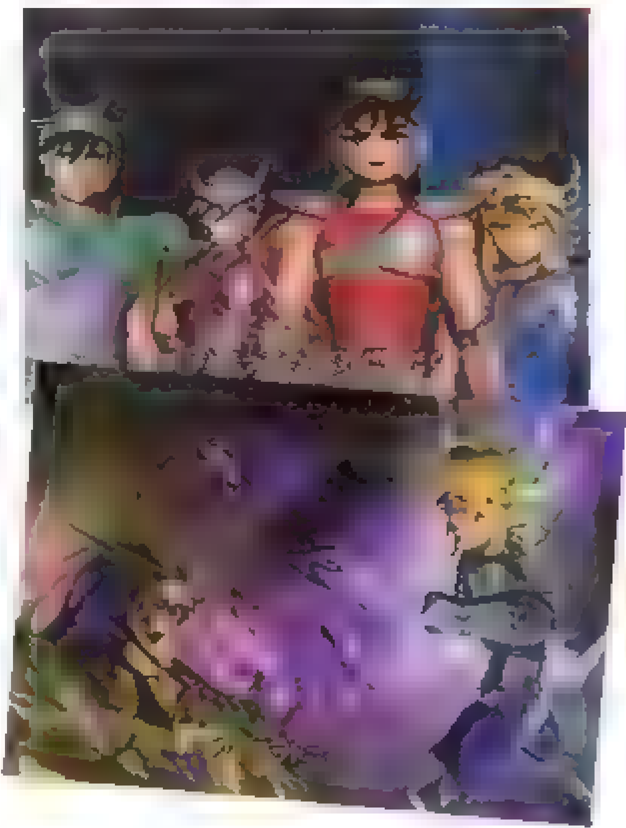


經典漫畫改編

聖鬥士星矢：聖域十二宮篇

肩負保護雅典娜女神的使命

由 Dimps 開發，BANDAI 發行，改編自經典卡通漫畫作品的 PS2 3D 對戰格鬥遊戲《聖鬥士星矢：聖域十二宮篇》，日前公佈了多張遊戲畫面。遊戲是以 3D 格鬥的方式進行，玩家以各種連續技來打擊對手，累積小宇宙，並使出各自的必殺招術，來打倒十二宮的守衛。遊戲中包括片頭動畫與劇情都是以卡通原作加以 3D 畫所構成，並收錄有「聖鬥士星矢」原作以及相關周邊商品的介紹資料。(遊戲平台 [illegible] 1 [illegible] 售價：7140 日圓



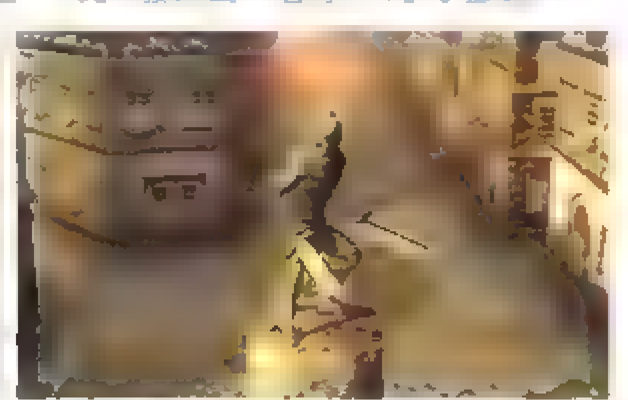
光榮奇幻冒險 RPG

ZillO IlInfinite

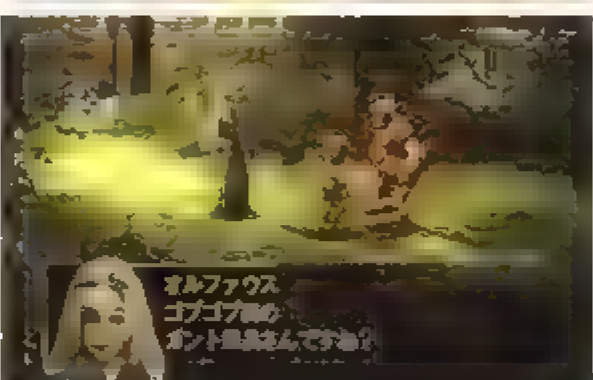
華麗復刻版

即將上市的《Zi110'11Infinite》是光榮強力打造的一款 RPG 遊戲，雖然是一款復刻版作品，但在畫面上的強化程度非常明顯。原作的奇幻感覺在出色畫面的營造之下顯得更加壯闊宏偉。另外本作中也加入了很多新的事件以及不少角色的背景故事。遊戲在系統上也有不少獨到之處，本作將會沿用之前作為重要特色的"FreeScenarioSystem(自由關卡系統)"，根據主角的行動或者選擇的項目劇情會產生一定的變化，此外同伴角色、冒險目的、最終 BOSS 等均會受到此系統的英雄。本作將會採用 SoulSystem，所謂的 Soul 是用來表示各人物獨特個性的魂之形，不同的魂會給角色帶來一定的影響，其中包括升級時能力值的上昇幅度和使用的技能種類等。魂的種類有 20 種以上，全部都能夠在冒險中收集到，玩家也可以替角色自由更換。(遊戲平台：PS2/ 發售日：春季：7140 日圓









趣味搞笑賽車

瑪俐歐賽車大型電玩版

秋季預定

NAMCO 於日前正式發表獲得任天堂授權，將推出大型電玩版的《瑪俐歐賽車 Arcade GP》(MarioKart Arcade GP)。本作使用的是任天堂研發的 NGC 相容基板「TRIFORCE」，並加入 NAMCO 獨家的大型電玩攝影機系統「Namcam2」，可將玩家的臉拍攝下來，並顯示在遊戲中各玩家所操作的車輛上方，還可以替自己的臉加上各種逗趣的配件，像是帽子、假髮、眼鏡、假鼻子、假嘴巴等等，趣味性十足。遊戲承襲了歷來家用版《瑪俐歐賽車》的遊戲要素，並加入可以自己微調車輛性能的新系統。除了《瑪俐歐》系列的角色之外，NAMCO 招牌電玩人物也將於遊戲中登場。而系列作中的多人對戰要素也沒有缺席，最多支援 4 機台線上對戰，並具備可紀錄玩家資料的磁卡系統。《瑪俐歐賽車 Arcade GP》預定今年秋季正式上市。







找新聞 SEARCH NEWS

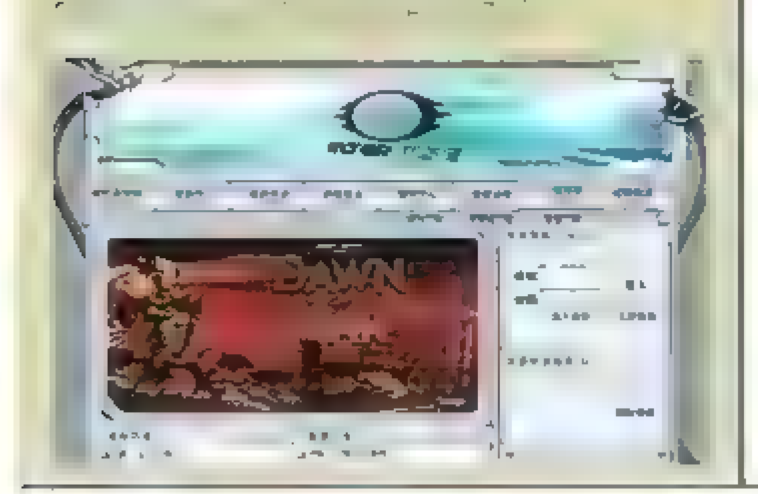
金山、新幹線 高手過招
兩岸劍俠武林大會



知名線上遊戲《劍俠情緣online》大陸研發團隊「金山軟件」，日前由總裁雷軍、副總裁張志宏帶領「金山代表隊」，於2005TGS遊戲新幹線攤位，與《劍俠情緣online》台灣玩家代表組成的「台灣代表隊」，進行一場「兩岸劍俠武林大會」友誼賽，互相交流切磋，而《劍俠情緣online》甜美代言人劉雪薇琪也特別親臨會場，為參賽者加油打氣，演唱歌曲「ALL RIGHT」、「愛的卡洛里」、「愛斯基摩」與「獨立」。而《劍俠情緣online》主題曲「這一生只為你」的原創－金山軟件首席音樂音效師羅曉音則特別為大家獻唱了感動無數人的「這一生只為你」，讓台下來賓大飽耳福。最後比賽由台灣玩家以兩勝壓倒性擊敗金山團隊，遊戲新幹線致贈參賽者《劍俠情緣online》武林密笈、黃金BOSS面具與精美周邊，而獲勝的台灣玩家，則獲得特別獎黃金裝備－定國之赤絹軟靴。

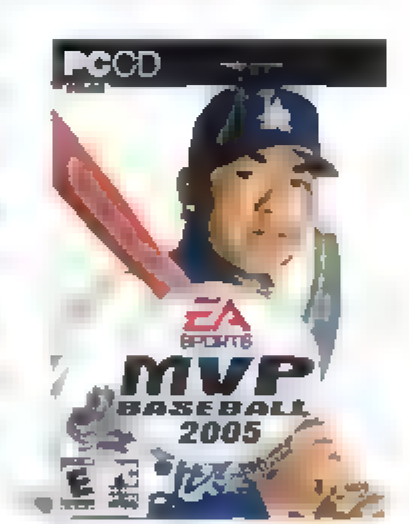
英特衛新官網 上線大放送 遊戲免費索取

新年新氣象，英特衛遊戲網開春讓您耳目一新。新官網強調更豐富且易於查詢的遊戲產品資訊，產品介紹頁面更是鉅細靡遺地將遊戲特色介紹的圖文、相關試玩、更新與影音檔、連結與報導、相關討論或遊戲推薦。而在客服機制方面，英特衛新官網也首創單機遊戲的線上客服系統，日後只要玩家於線上註冊產品註冊序號後，即能透過WEB介面的FAQ查詢與線上一對一回報與回覆系統，就能迅速處理大多數各類遊戲的疑難雜症喔！英特衛遊戲網開春回饋會員，即日起只要玩家填妥資料，成功登錄為英特衛新官網會員，即可僅支付100元運費免費挑選一套好禮送到家喔。



陳金峰獲選為 美國職棒大聯盟2005 封面明星

透過哪位台灣知名強棒明星的眼睛，玩家能迅速判斷投手投出的球方向與速度，可以準確地擊出超級全壘打呢？當然，這個人非陳金鋒莫屬了！也因此美商藝電的《美國職棒大聯盟》系列繼去年曹錦輝代言之後，今年又邀請到陳金鋒這位以打擊強勁首位登上大聯盟的台灣球星，擔任《美國職棒大聯盟2005》的封面明星。遊戲這次強調打擊者之眼的設計，正好就是陳金鋒的強項，雖然這次陳金鋒沒能進入道奇的45人名單之內，必須回到3A繼續磨練打擊，不過，我們還是非常相信陳金鋒打擊實力絕對會有所發揮，重回大聯盟絕對是指日可待的。遊戲預計於三月初推出，PC版定價1090元，Xbox版與PS2版定價1,390元。



OTTOPLAY 無限遊戲平台 熱烈登場

松崗科技與中華電信共同於Taipei Game Show中華電信攤位舉辦【OTTOPLAY】無限新平台發表會，【OTTOPLAY】是聚集了所有國內外優異廠商，共同為打造玩家市場而努力，尤其以國內最大寬頻中華電信及以色列Exent技術合作，及台灣數間遊戲公司大廠共同努力。會中邀請到所有重要的合作夥伴到場，更是重金禮聘以色列Exent副總裁，將最優秀的國際的技術合作引進台灣，為所有台灣玩家創造無限遊戲新樂園。http://www.ottoplay.com.tw

封面祭



GAME INFO

製作開發	[illegible]
代理發行	[illegible]
發行日期	[illegible]
遊戲類型	動作冒險
遊戲售價	未定
語言版本	英文
遊戲平台	[illegible]

SYSTEM REQUIREMENTS

[illegible]	[illegible]
記憶體	[illegible]
硬碟	[illegible]
顯示卡	[illegible]相容之顯示卡
光碟機	4倍速以上
音效卡	[illegible]相容音效卡
網址	[illegible]

電影介紹

繼《冰原歷險記》熱賣，福斯旗下藍天工作室將於今年推出新作—《機器人歷險記》。這部3D電腦動畫同樣由《冰原歷險記》導演克里斯威巨執導，幕後配音卡司相當堅強，包括伊旺麥奎格、影后荷莉貝瑞、奧斯卡得主吉姆布洛班、黛安魏斯特及金球獎影帝史丹利圖奇等人，他們都將化身各式各樣古靈精怪機器人為全片獻聲，影片在還未完成階段就已經吸引許多知名廠商進駐。根據美國《綜藝日報》指出，由於影片賣座、加上後續DVD發行及授權玩具商品大多都能熱賣的關係，動畫電影重新成為好萊塢各大片廠最愛。總計2003年有6部動畫，2004年有10部動畫攻占大銀幕。



故事內容

2003年福斯以6,000萬美金成本製作的《冰原歷險記》，橫掃全美票房1億7千萬美金，全球更票房高達3億7,800萬美金，DVD上市首週又再賺進1億美金。眼見續集片要到2006年才上映，藍天工作室已從2001年悄悄着手籌備《機器人歷險記》，並準備在2005年正式上映。

《機器人歷險記》的故事描述一名天才發明家，希望自己創造的各式機器人能讓世界更美好，自己也情不自禁愛上一位性感機器人，不過某個野心企業集團總裁卻別有陰謀，決心破壞一切。同樣由曾榮獲奧斯卡獎的《冰原歷險記》導演克里斯威巨執導，衝着導演名氣，《機器人歷險記》幕後配音全是天王巨星，與《冰原歷險記》已不可同日而語。

幕後配音

這次為電影版《機器人歷險記》幕後配音的巨星包括：《紅磨坊》伊旺麥奎格、奧斯卡影后荷莉貝瑞、《長路將盡》金像獎得主吉姆布洛班、《百老匯上空的子彈》金像獎得主黛安魏斯特、金球獎影帝史丹利圖奇、《為妳瘋狂》艾美獎影帝梅爾布魯克、《金法尤物》「寶莉」珍妮佛庫里姬，和以《水瓶座女孩》竄紅的青春女星亞曼達拜恩，《機器人歷險記》的聲音魅力將會十分驚人。根據電影片商指出，好萊塢明星為動畫片配音，平均工作天十天，每天三小時。夢工廠動畫部門總裁表示，好萊塢當紅巨星為動畫片獻聲並不意外，因為他們的加入能讓電影更好。

好萊塢動畫巨片

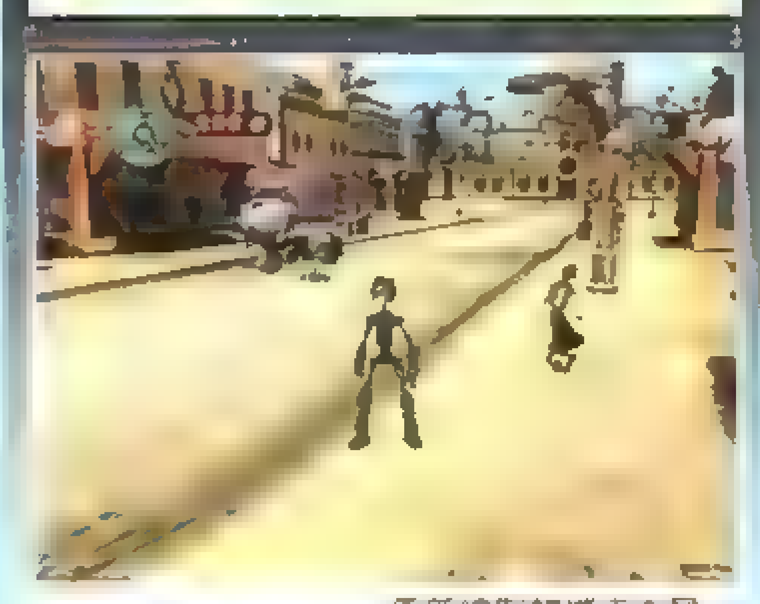
好萊塢曾經掀起一波動畫熱潮，當時如福斯、華納及米高梅都曾投入大量資金開設動畫片廠，在CGI電腦動畫技術大舉進步的此時，眼見皮克斯動畫靠着過去四部動畫片賺進17億美金的「錢景」，再加上發行DVD及玩具所得的可觀利潤，好萊塢再度投身動畫片的拍攝，2003年共計有6支動畫片登場，2004年則更有10部動畫片登上大銀幕。除了先前提及的動畫片巨頭迪士尼、皮克斯、夢工廠及福斯之外，靠着旗下兒童電視頻道「尼克羅東」卡通節目成功攻占大銀幕的派拉蒙繼續挺進、召集《獅子王》導演及《怪獸電力公司》製片重組的新力動畫部門也有6部新片計畫開動，就連湯姆漢克的Playtone製片公司也分別與環球及華納洽談動畫片的合作。不只如此，相中CGI電腦動畫的魅力，迪士尼將於2005年推出首部完全自製CGI動畫《Chicken Little》，華裔導演吳宇森和喬治盧卡斯也已有電腦動畫長片的計畫，準備掀起好萊塢動畫大戰新紀元。

電影版的《機器人歷險記》目前已經接近完成階段，先前在紐約成功舉行的授權發表會裡，已經確定玩具廠商美泰兒(Martel)、速食連鎖企業漢堡王、惠普科技、HarperCollins出版社、以及先前發行一系列「魔戒」熱賣電玩遊戲的VU Games，都將與《機器人歷險記》異業結盟，並且將與電影一起發動攻勢，同時瞄準消費者飽滿的荷包。

機器人歷險記

電玩版介紹

電玩版的《機器人歷險記》將由近年來經常與電影合作的VUG (Vivendi Universal Games) 來發行。雖然筆者這次拿到遊戲並且進行遊戲的時間非常倉促，但就整體來看，這款遊戲在各方面都算是相當協調，其中甚至還包含了一些玩家無法預先想到的驚喜。除了電影中的角色之外，遊戲本身為了增加豐富性，額外增加了超過40個原創角色，遊戲裡的機器人城市也為了能達到電影畫面的水準而特別重新繪製。



重新繪製的城市街景

金錢＝彈藥

玩家在遊戲裡扮演洛尼的角色，可以做出雙層跳躍、重踩、滑動式攻擊以及敲擊的動作。隨著遊戲的進行，洛尼的武器可以從扳手、電氣槍、磁鐵槍一路升級。每當玩家打倒一個敵人（當然了，他們都是機器人…），他們身上就會掉出一些金屬碎片和備用零件，這些都是玩家在遊戲裡必須收集的東西。金屬碎片就是遊戲裡的錢，同時也是洛尼身上所攜帶碎片發射器所使用的彈藥。用錢來做彈藥 [illegible]，備用零件則可以用來替洛尼自己和他的搭檔wonderbot做升級用。



▲商店裡可以買到許多必備物品。

夥伴的協助

wonderbot就像是所有遊戲裡主角身邊的搭檔一樣，可以協助洛尼來完成一些特殊的任務。比方在有些關卡裡，洛尼可能無法跳到某些特定的地方，這時就要仰賴這個角色來完成任務了。玩家在替wonderbot進行升級後，甚至還可以在兩個角色中做切換，並且可以用這個角色飛到一些洛尼無法到達，或者是進入一些因為入口太小而洛尼無法通過的地方。玩家在遊戲裡有兩種方式可以進行升級，一種是隨著關卡的進度而自然升級，另一種則可以藉由購買的方式來換裝一些威力更強的武器。



▲有些地方必須靠夥伴的協助才能到達



▲屋頂上的繩索可以讓洛尼好好利用。

交通工具

玩家可以藉由一種叫Transport Ball（傳送球）－「互動式兩人座傳送工具」，在城市裡旅行。傳送球有兩種運作方式，一種是非常直覺的傳送方式，就是洛尼搭上了一個傳送球，上了高速公路，並且指引這顆傳送球抵達目的地。第二種方式就是洛尼需要在傳送的過程中做出一些必要的動作，比方說是通過一些管線、或者是進行一些跳躍、閃躲敵人的動作。

駁繩數

由於這是一款動作冒險遊戲，解謎也會是遊戲裡不可或缺的一個要素，比方說遊戲會需要玩家蒐集一些特定的物品，並且藉由這些特定物品來產生一些特定的事件。如果玩家對遊戲裡的解謎成份很反感的話，應該要有一些無法閃躲的心理準備。

由於這款遊戲是直接由卡通電影改編，玩家很容易就能感受到遊戲所要傳達的活潑特性。遊戲裡的場景包含了許多互動的元素，除了一般動作遊戲的跑跑跳跳之外，玩家在遊戲的一開始就能發現一些類似繩索的東西，並且能藉由繩索滑動到一些無法跳躍過去的地方，甚至有些場景能啟動一種類似超大型氣墊的裝置，洛尼藉由這種裝置就可以整個人飛起來，並且可以到達一些走路或是跳躍都無法到達的地方。雖然這並不是一個多大的遊戲特色，但老實說，筆者看到這樣的畫面之瞬間，心裡還是有一點點驚喜的，這就像是你知道一匹馬會跑，但是你看著牠突然飛了起來一樣，多少還是有點讓人吃上一驚。

即將來襲

以筆者短暫時間的接觸來看，雖然《機器人歷險記》看起來並不是一款特別出色的遊戲，但是到時電影上映，再加上異業間共同的促銷活動與商業廣告，相信將會打造出另一片機器人熱潮，尤其玩家可以藉由遊戲的進行，回想起電影裡的種種故事情節，無形中應該也同時提升了一張電影票所產生出來的價值才對。THQ在電影轉成遊戲上已經有了非常豐富的相關經驗，相信《機器人歷險記》應該也能符合喜歡以電影題材為遊戲主題玩家們的喜好，並替這些玩家帶來一些豐富的遊戲經驗才是。

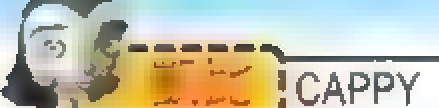


人物介紹

洛尼 RODNEY COPPERBOTTOM

洛尼外表「古舊」，從小時候起，他就不像其他來自上流社會的機器人小朋友打扮「入時」。其他機器人小朋友生日時，都會收到最酷最流行的升級零件，而洛尼只能從堂兄弟表姐妹身上接收「二手貨」。

雖然出身卑微，但是洛尼有膽識決心，而且還有著與眾不同的才華 — 喜歡發明東西。憑著這項才華，洛尼離開家鄉，前往機器大城會見他心目中的英雄-發明家大焊先生。在旅途的過程中，洛尼的冒險經歷慢慢變成一個英勇的傳奇，不止是洛尼個人的，同時也是全機器人的傳奇。



凱比 CAPPY

凱比是大焊集團的高層主管，在公司擁有很大的權力，可是她心地善良人格高尚。第一眼看到洛尼時，凱比便對他即有好感，因為她在洛尼身上看到了很多自己的影子。

凱比跟洛尼一樣，來自工人階級的家庭。她的爸爸是個吸塵器機器人，而媽媽則是配件機器人。

BIGWELD 大焊

大焊打從娘胎便熱衷於發明，他將畢身精力都用於發明對機器人有益的事物上。他的個性就像聖誕老公公一樣帶給人歡樂，他的智慧可與愛因斯坦匹敵。

大焊在電視台主持一個夜間節目，他總是激勵大家開發自己的潛能，成為一個更好的人。他的節目伴隨許多機器人長大成人，洛尼跟他的爸爸便是大焊的忠實粉絲。大焊有一句座右銘「英雄不怕出身低，廢鐵也能煉成鋼」，這句話一直深植於洛尼心中。

RATCHET 銳切

銳切是大焊集團的總裁，擁有最高權利，但是心地陰險。銳切的座右銘是「不滿自己，不斷升級」。

他視洛尼為早該被著丟進垃圾焚化爐的過時機型。他看不起裝備過時的機器人，總叫他們破銅爛鐵！這種偏執意識，讓他興起一個邪惡的計劃 他要剷除所有落伍老舊的機器人。

MADAME GASKET 家私客夫人

常言說得好，每個壞蛋的背後，都有一個專制的老媽，像私客夫人正是銳切的老媽，她絕對多端、鐵石心腸，經營一個地下「解體廠」，一個專門讓老舊機器人「人間蒸發」的地方。

粉兒 FENDER

粉兒是洛尼最要好的朋友，性情古靈精怪。粉兒經常處於一種極度混亂的狀況中，他的頭、手、腳常常會不小心解體，總是忙著找尋失落的零件。因為洛尼願意擔任粉兒的24小時「保全」-幫粉兒修補鬆散的零件，所以兩人成為最「麻吉」的朋友。

粉兒的話 我的眼睛 不是新的，所以我才稱得上是 經典 機器寶貝

啪婆 PIPER PINWHEELER

啪婆是方德的妹妹，個性十分男性化。啪婆老覺得沮喪，因為她自覺沒有被周遭的人看重，所以一直很努力證明自己的能力。

啪婆的話：「看著，你們這群上流人士！我們可不是破銅爛鐵！

緊張小師 CRANK CASEY

緊張小師很神經質，總是悲觀的認為自己處於 種悲慘的狀況。

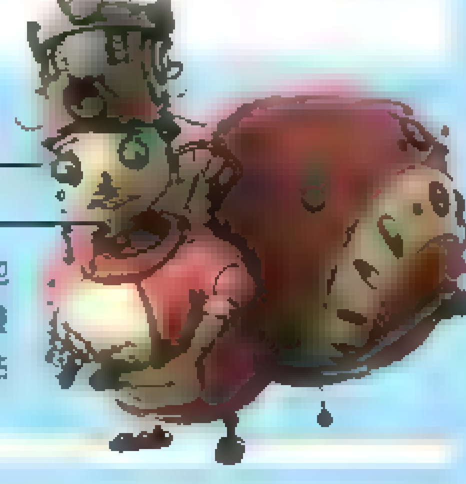
緊張 師的話 我們究竟是機器人？還是破銅爛鐵？

拉格 LUG

拉格是機器人中的巨人，爆燥脾氣加上高大身材，常常嚇到別人，實際上卻是個心胸寬大的好人。

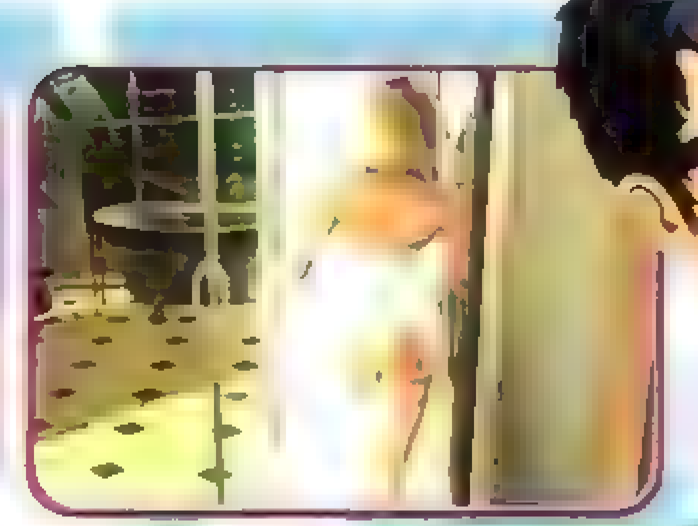
范姨 AUNT FAN

范姨常常撞到東西，因為她看不到後方的視線 她給人一種媽媽級的溫暖，不過個性也有點像大姐就是了

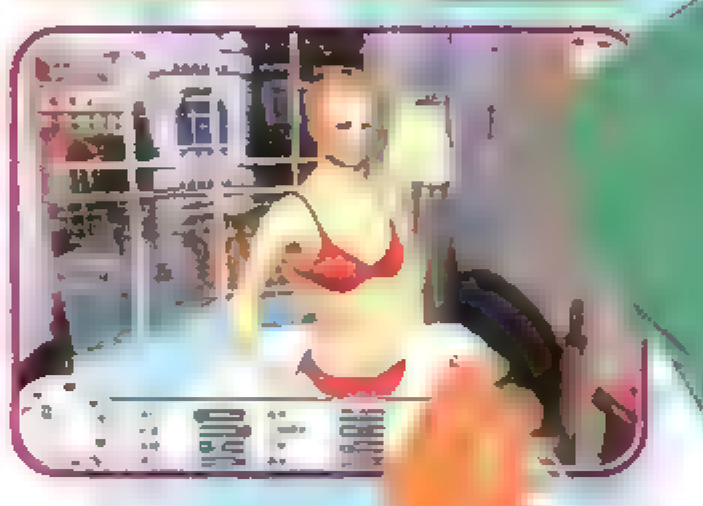


新同居時代 中文版









今晚
要去妳那兒
還是來睡我床？



代理發行
英特衛多媒體
INTERWISE



DEEP SILVER



PC CD





未滿十八歲之人不得購買

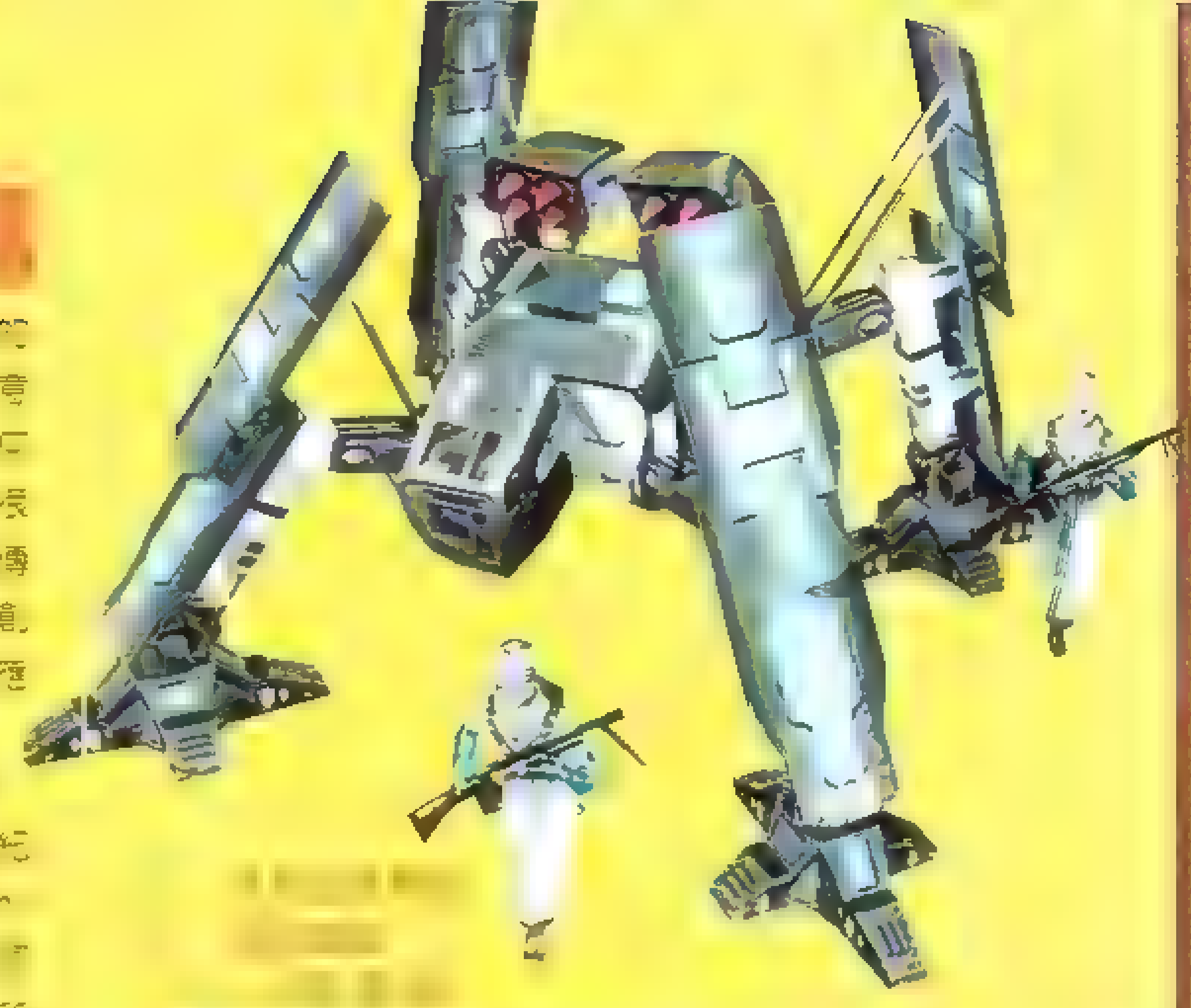

三國群英傳V
宇峻奧汀科技股份有限公司
UserJoy Technology Co.,Ltd.
軟體世界

EMPIRE EARTH II 世紀爭霸II



遊戲類型：	預定上市 2005年4月
製作公司：	
發行公司：	
代理銷售：	

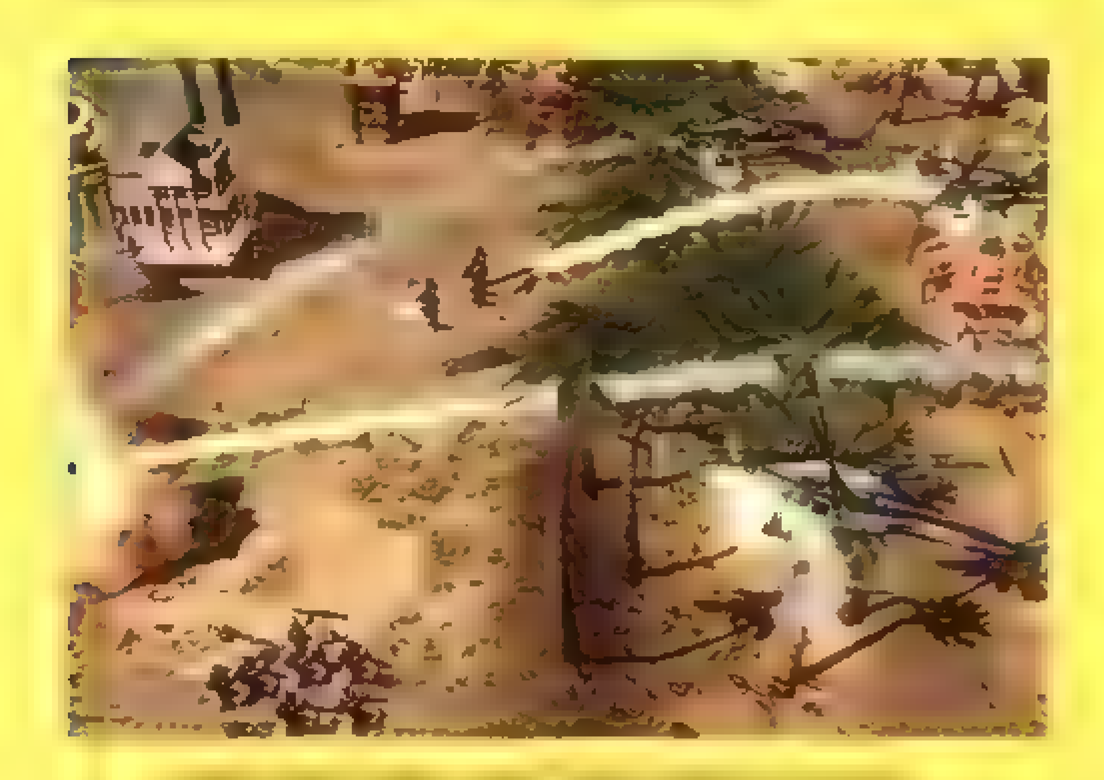
對於RTS遊戲迷來說，2001年上市的遊戲《世紀爭霸》（Empire Earth）在其心中的位置實在是太重要了！以往，只要一提起RTS遊戲，人們首先想到的便是其建造、收割、發展、進攻的固有模式，彷彿除了這樣RTS便不再是RTS一般。但《世紀爭霸》的出現，卻使這一廣為玩家所熟識的固有模式受到了極大限度的挑戰。雖然即便是以當時的角度來看，《世紀爭霸》亦並不能算作是一款完美的遊戲，但它卻是將經典回合制策略遊戲《文明帝國》（Civilization）的遊戲理念，帶入到即時戰略遊戲中的第一人，該遊戲將人類的過去、現在乃至未來，整個的發展歷程濃縮成一條精彩紛呈的故事主線，最妙的是玩家可在其中依己願選擇自己的發展道路，創建一個完全屬於自己的文明帝國，與當初《文明帝國》的遊戲理念如出一轍。《世紀爭霸》賦予玩家極大的自主性，使遊戲成為一款能真正由玩家自己作主的即時戰略遊戲。



高度評價的

今天魯夫仔要介紹給大家的便是這款倍受好評的遊戲的續集《Empire Earth II 世紀爭霸二》。不過當看到這份資料，該作的原設計公司Stainless Steel Studios不知出於何種原因，將續集的製作轉給了Mad Doc Software這家並不是很出名的電玩公司。後者最得意的作品為《星艦迷航記：星際傳奇II》（Star Trek：Armada II），老實說並沒有太大的創新，不過喜歡《星艦迷航記》（Star Trek）系列遊戲的玩家應該對其並不陌生。

雖然Mad Doc Software有點名不見經傳，但Stainless Steel將續集的製作權讓予前者，也並非出於偶然，因《世紀爭霸》唯一的資料片《世紀爭霸：征服藝術》（Empire Earth：The Art of Conquest）便是出於該公司之手，所以說該公司對這部作品並不陌生。而該資料片的製作可謂相當精良，所有資料片中該有的東西在該作中均可見得蹤影，在當年各電玩雜誌的評論中均得到八、九十分的高度評價。



由玩家自主的RTS遊戲

秉承一代的特徵，二代中玩家依舊是整個遊戲的主導，實際上進入遊戲之前，玩家便已對遊戲採取了完全控制。因在二代中，遊戲確實做到了讓玩家來控制整個遊戲的走向，整個民族、歷史的發展全仗於玩家舉手投足之間。

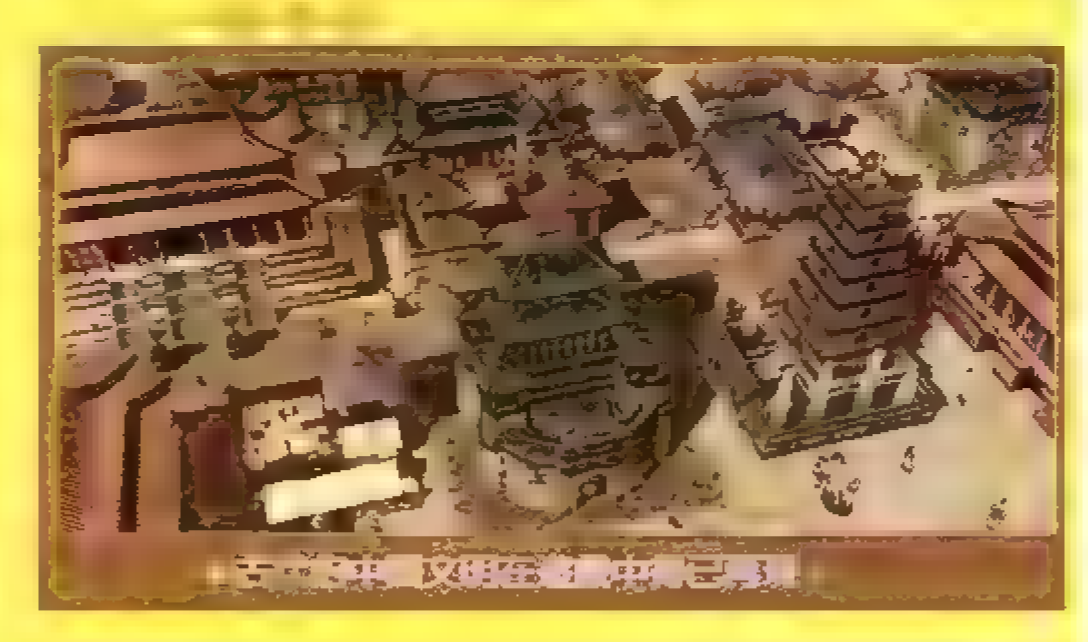
遊戲開始之際，玩家便需要通過一系列的選項來個性化自己的遊戲。想使用二戰裝備來一場遭遇戰嗎？沒問題！想使用同一人物，來一場以誰先到達未來時代誰便贏得遊戲的尖端戰嗎？No Problem！在二代遊戲中，開始的選項要較所有類似遊戲精簡且人性化的多，這也就意味著可大大縮短遊戲中玩家的選擇時間，同時根據玩家開始選擇的不同，在每一次戰役前亦會根據相應的規則，提供給每個玩家一定的兵力及建築。這就是說，以往那種往往在遊戲開始前，需要花費玩家十至十五分鐘設置選擇的時間，將一去不返，玩家只要通過幾個簡單的選項，便可創建出一個完全屬於自己的世界，進入到文明征戰之中。

涵蓋人類文明

玩過一代的朋友無不對遊戲規模之大、跨度之寬感到震撼，二代設計雖然易主，但其磅礴氣勢未改。在《世紀爭霸二》中，遊戲涵蓋人類文明一萬二千年、十五個年代，雖然在年代跨度上比一代略有縮小，但在各年代細節上的表現上卻與前作不可同日而語。

二代的兵種增至370多、建築擴充至三百餘種，擁有十四種文化背景截然不同的文明，供玩家選擇。遊戲目的與前作可謂並無二致，玩家在遊戲中的焦點便是致力於創建一個龐大的王朝，當然這需要玩家由小到大逐步實現，從遊戲開始時的一個小小村莊，通過玩家的不懈努力，最後擴充為一個跨越五洲、唯我獨尊的大疆土。為緊扣遊戲這一主題，二代的單人遊戲將包括三個極具代表性的戰役。有朋友看到這裡可能會有些失望，怎麼現在的遊戲好像都越來越縮水呢？一代還有四場大戰役，怎麼到了二代便變成三個了？其實這點玩家倒真不用擔心，二代單人戰役雖比前作減少了一個，但每場戰役的規模卻比前作有增無減。同時，為使玩家更專注於遊戲本身，設計公司在簡化遊戲操作介面的同時，更致力於保持遊戲的策略深度，這些我們在稍後的章節中會與玩家一一探討。

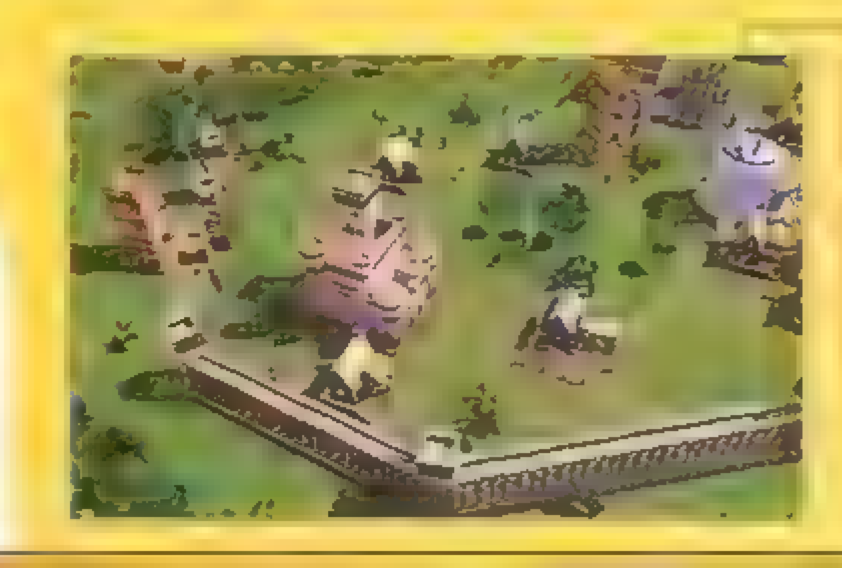




超首選

典型的RTS遊戲

初次進入《世紀爭霸二》，玩家會發現這是一款典型的RTS遊戲，石頭剪子布形式的軍種平衡、軍種組合優勢以及不同地點使用合適軍種的策略原則等，都是典型RTS遊戲的設計理念，不過，《世紀爭霸二》若僅限於此恐怕也就沒有為大家介紹的意義了。且看二代與一般遊戲到底有哪些不同。



[illegible]

首先要我們看看遊戲在疆界上的劃分。與一般遊戲不同，《世紀爭霸二》的地圖被劃分為一個一個的領地(Territory)，有點像另一款策略遊戲《Risk》中的地圖劃分方式。玩家若想佔據這些領地，便需在其上建造自己的城鎮中心，且只有在該領地邊界與我方領土相鄰時，玩家方有權在其上修建自己的城鎮中心，將該領地據於己有，這也就意味著似《文明帝國》那種派遣拓荒者（Settler）到己方管轄領域之外「拓荒」、另建都市的作法，在二代中將會行不通。而以往那種瘋狂造兵，接著傾巢而出的人海戰術在新作中似乎也不適用。首先若不注重佔據更多的領地，人口發展會受到限制；再者，每一領地內僅能修建一定數量的建築，若玩家地方不夠，兵力、兵種發展同樣受限；第三，城鎮發展可增加收入及抵抗敵人進攻。這一切都要求玩家在遊戲中要將重心應放在發展上。



雖然遊戲並不崇尚戰爭，可為了發展及自保，在整個遊戲中，戰事還是無處不在。

[illegible]

軍隊的作用在遊戲中固然是不可或缺，但絕不是勝利的惟一或必需條件，謀略及結盟的技巧同樣是取得最終勝利的法寶。

譬如間諜，《世紀爭霸二》中一支不可忽略的力量，不僅是因為間諜可以勘察敵情，將敵人的舉動報告給玩家知曉，同時亦可破壞敵人的生產。因其俱隱密性，很難被發覺，可說是遊戲中一種可怕的特種部隊。不過，玩家也不用太擔心，只要在自己的領地中多修建一些要塞、崗哨等軍事防衛設施，便可使這些隱形者暴露出在玩家眼皮底下，平時多注意一點，並非不可防的。同樣，結盟可以策略性的聯合其他文明勢力，共同對抗比自己強大得多的勢力。在單人遊戲的三場戰役中，由於各文明被分成利益不一的幾個派系，玩家就不得不與同一利益的文明進行結盟，當然主動聯盟他人一般都是要付予對方一定的進貢，這一切都需要更多錯綜複雜的策略運用，玩家可以透過戰事計畫書（Battle Planner）來一一完成。在遊戲中按下TAB鍵帶出遊戲地圖，在此地圖上便可找到這一戰事計畫書，玩家可透過其制定各種戰事策略並與盟友分享。



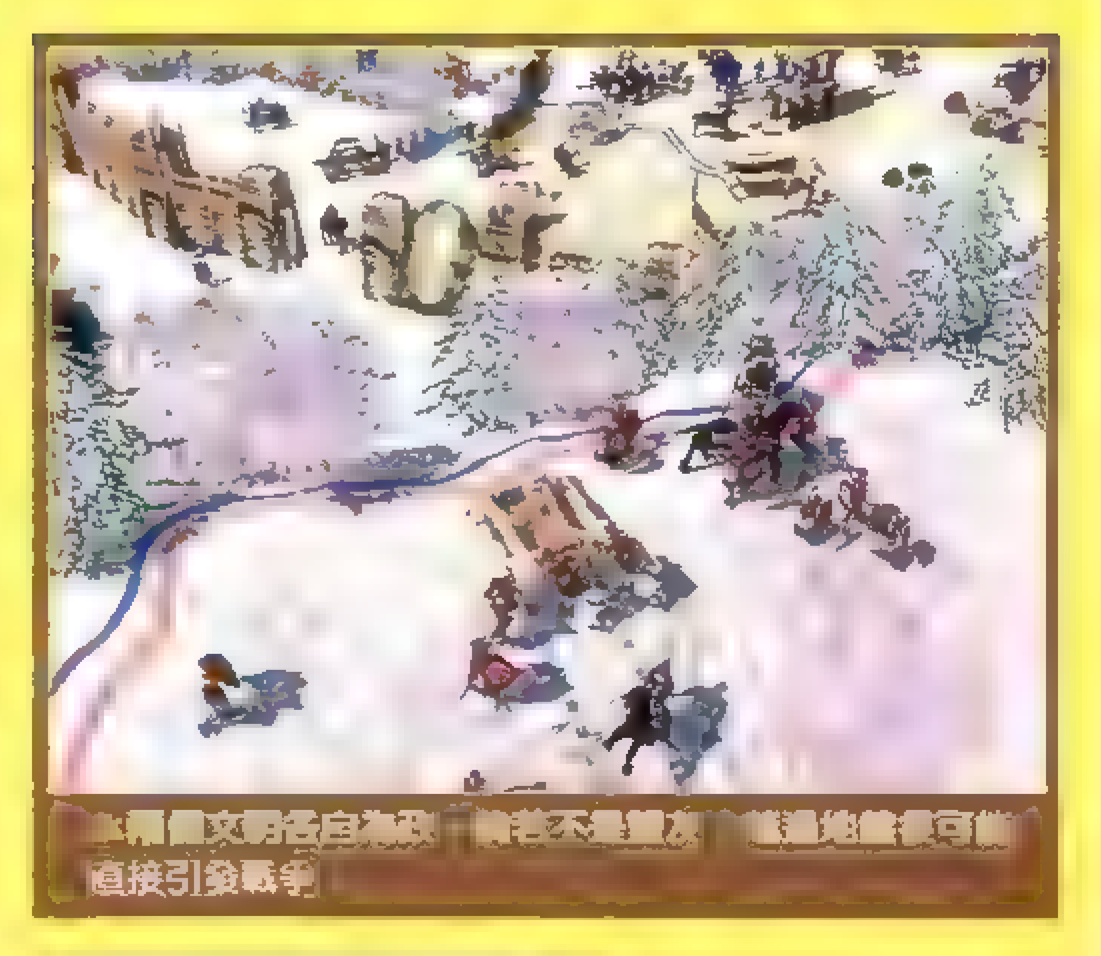
[illegible]

戰事計畫書嚴格說來並不算是創新，但在二代中卻是經過相當的改良，所有的操作相當簡潔及直觀化，玩家僅需在圖上，畫上各種路線便可制定各種軍事行動，有點兒像是足球教練在記事本上畫進攻路線圖一樣。繪製戰事圖過程相當簡單，玩家只需要選擇好攻擊派系的顏色，將其標示出來，並畫上攻擊路徑，最後在目標點上畫個叉叉，便可以聯合友軍進行進攻了，不論是單人遊戲還是多人連線遊戲，方法均是如此。只要計畫一實施，結盟的友軍便會派出部隊配合我方進行戰鬥。一旦計畫開始實施，玩家及其盟友便可在遊戲主畫面的左下角見到一個迷你地圖，另外在主畫面的右下角還會有一個「畫中畫」的視窗，與大多數RTS遊戲一樣，玩家可透過此視窗來瞭解地圖其他地方所發生的戰事。不過，與一般遊戲不同的是，在《世紀爭霸二》中，玩家還可以直接在這窗口中，點擊並為作戰單位下達各種指令，而無需再以一般遊戲那樣，先將鏡頭調回到遊戲主畫面。看上去這一改變似乎很小、算不上甚麼，但對玩家遊戲的便利性卻毋需言表，這也是《世紀爭霸二》整體操作簡化性的一部分。

外交/[illegible]

結盟這個概念在RTS遊戲中可謂相當重要，不過遺憾的是，真正能為玩家創造出一個獨立外交環境的遊戲還真不多，屈指算來也似乎只有當初的「文明帝國」系列及我們現在介紹的《世紀爭霸》系列了！而其他遊戲無論取得怎樣的成績，好像都與征戰、緊張刺激式的遊戲模式脫不開干係。

在《世紀爭霸二》中，結盟等一系列外交活動在遊戲中依舊佔有相當的的比重，且應該說遊戲中與其他勢力的策略性結盟，可算作是貿易及軍隊發展的基礎。要知道玩家基本上由一兵一卒的小村鎮做起，面對眾多掌握其他己方所不具備的「高科技」文明的強烈競爭，倘若僅憑軍事力量便想有一立足之地，恐怕很難做到，但多方結盟形成一個較大的團體，效果當可大為改觀。



[illegible]直接引發戰爭



割地以求親善

前面有提到過，二代在整個遊戲的表現上力圖親和、簡化。透過簡單的遊戲介面，允許玩家與其他文明進行溝通，並可根據遊戲進行的實際情況，提供玩家各種簽訂合約、同盟的選擇建議。特別是在單人遊戲的戰役模式中，各種外交關係被安排得相當有序。其中，在高麗戰役中的很多任務，玩家必須向中國進貢以討好對方，或是竭盡所能說服對方與自己聯合，否則很難將遊戲進行下去。當玩家想要與任何一個電腦角色進行結盟的請求時，對方或多或少都會向玩家提出各種各樣的要求，一旦玩家同意對方要求，聯盟關係便宣告確立，直到其中一方違約為止。

一般來說，對方都會要求玩家進貢給他，所有的資源及作戰單位都可能會成為貢品。若是雙方實力相差太大，對方也可能會透過外交途徑向玩家索取某一領地。這一要求看似苛刻，但某些時候為謀求自己一定時期的發展及穩定，暫時的犧牲也還是值得的。另外，當玩家發展到一定階段，電腦角色也會主動要求與玩家結盟，玩家同樣可依己願向對方索討貢品或領地，不過，到了這時候一般來說還是不要結盟的好，因這樣會限制住玩家的快速發展。

同盟非永久的和平

上面說的主要是單人模式下的外交政策，電腦對手相對於狡猾的真人對手來說，無論AI做得如何棒，始終還是比不上真人的多變及有趣，因為玩家永遠不知道人類對手的真正想法是如何，對方有何期待，這永遠都是個謎，所以真正的外交手段體現，應該還是在多人遊戲中。另外，與單人戰役模式不同的是，多人連線模式中所有的協議均有時間限制，時間一到，所有合約全部失效。再有，當地圖上僅剩下兩個文明之時，雙方就算曾簽署過同盟合約，此時也會自動中止，雙方自動進入對立戰爭階段。與現實一樣，遊戲中沒有永恆不變的盟友，所有的結盟充其量不過是，以更多的時間來尋求自己的發展而已。從根本上來說，《世紀爭霸二》是個真正的對抗遊戲。





[illegible]

超首選

操作簡化 / [illegible]

與一般的RTS遊戲一樣，玩家在整個遊戲過程中均可親自操作、控制自己的軍隊，但在二代遊戲的操作中卻增加了一些功能，使得玩家更加專注於戰役本身，而不是將精力都花費在控制每個軍隊或工人身上。

對於操作介面的改變，特別是其中的戰事計畫書，前面已略有提及，魯夫子在這裡在補充說明一下。在戰事計畫書中，玩家其實可以直接給某一部隊下達命令，而無需再圈選後直接控制他進行何種行動，當然這就需要玩家利用之前說過的寫寫畫畫的戰術設定功能。一旦實施後，所選擇參與此次作戰的軍隊，便會自動執行玩家之前所給定的作戰方案，自行攻敵，完全無需玩家中間插手干預，當然玩家若是願意，還是隨時可以直接接管這些隊伍的。當然，玩家亦可將隊伍部署或各種陣型，並可選定進攻破壞的程度，之後玩家原則上便[illegible]對其完全不予理會了。



非常直觀的主操作介面，我們可以見到右方資源明細的頂端有個以紅色標出的數字2，這表示我方有兩個人沒有居所，此時繼續造兵已不可能。

[illegible]

《世紀爭霸二》中的基本資源共有五種，另外尚存有多種特殊資源；科技的開發亦是重頭戲之一，還有繁多的領土管理，但遊戲卻並沒有似《絕對控制二》（Ground Control II）等遊戲那樣將其一一簡化，而使玩家將所有精力全用在戰鬥上。，畢竟這是一個以文明發展為主導的遊戲，若是捨去了這些，遊戲便也失去了意義。不過，這些所有的工作看似繁瑣，但設計公司為了簡化玩家的「工作」，特地新增了一個市民管理簿（Citizen Manager）功能。

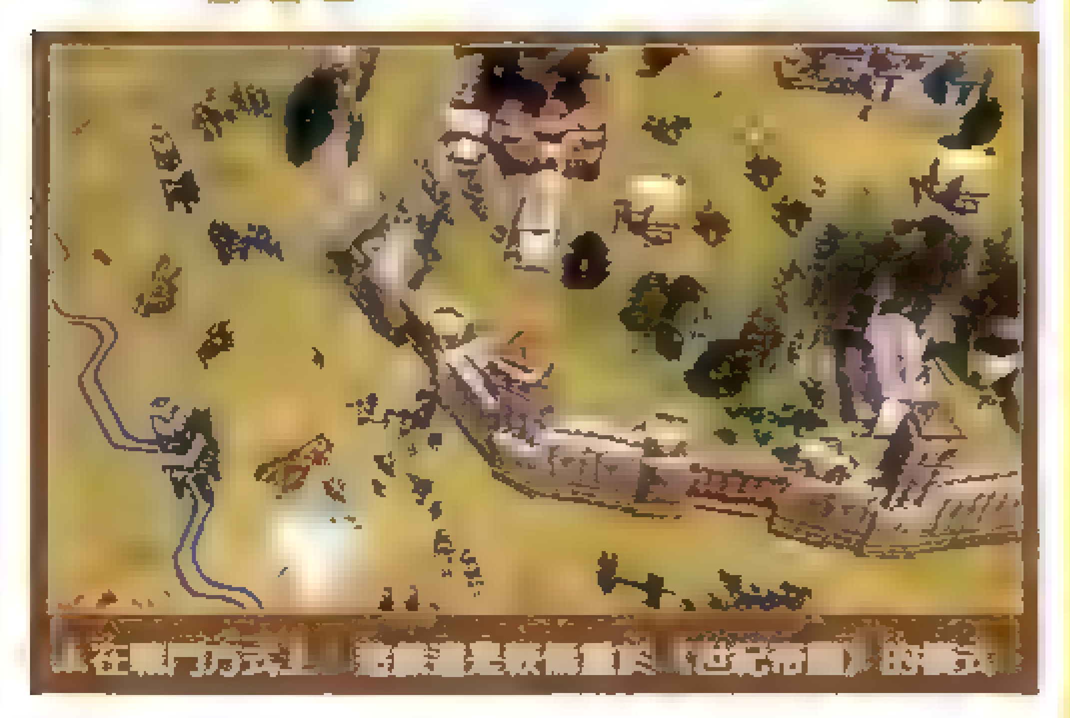
玩家在遊戲中可用兩種方式來使用市民管理簿。其一，在控制軍隊、戰鬥等畫面上，同時存有一個所有資源的位置列表。一旦玩家將滑鼠移至該表上時，滑鼠指標便會改變符號，顯示出有多少閒置的市民；玩家若是再點選這一列表，又會彈出一個窗口，顯示出搜集各種資源所分配到的人數。玩家若想改變採集資源的人數，作法相當簡單，只要在想改變的資源上按一下滑鼠右鍵，便會有一個原本在其工作的工人離開，進入到閒置人員的隊伍裡。倘若玩家想增加某一資源的採集人數，就在其上按一下滑鼠左鍵，便會有一個閒置人員加入到此資源的開發中來，按幾下便會增加幾個人，當然，前提是你要擁有足夠的閒置工人。其二，在主畫面時，按下TAB鍵，便會彈出遊戲地圖，所有的資源均會以圖標的方式呈現在地圖上，玩家僅需框選閒置工人，在選定的資源上按一下滑鼠左鍵，這些工人便會奔赴資源地開始工作。此一地圖雖在畫面上不可能顯示出來，但玩家藉此地圖卻可總觀整個資源的採集狀況，對總體規劃頗有幫助。



[illegible]



[illegible]



在戰鬥方式上，遊戲還是較偏重於《世紀帝國》的模式

[illegible]

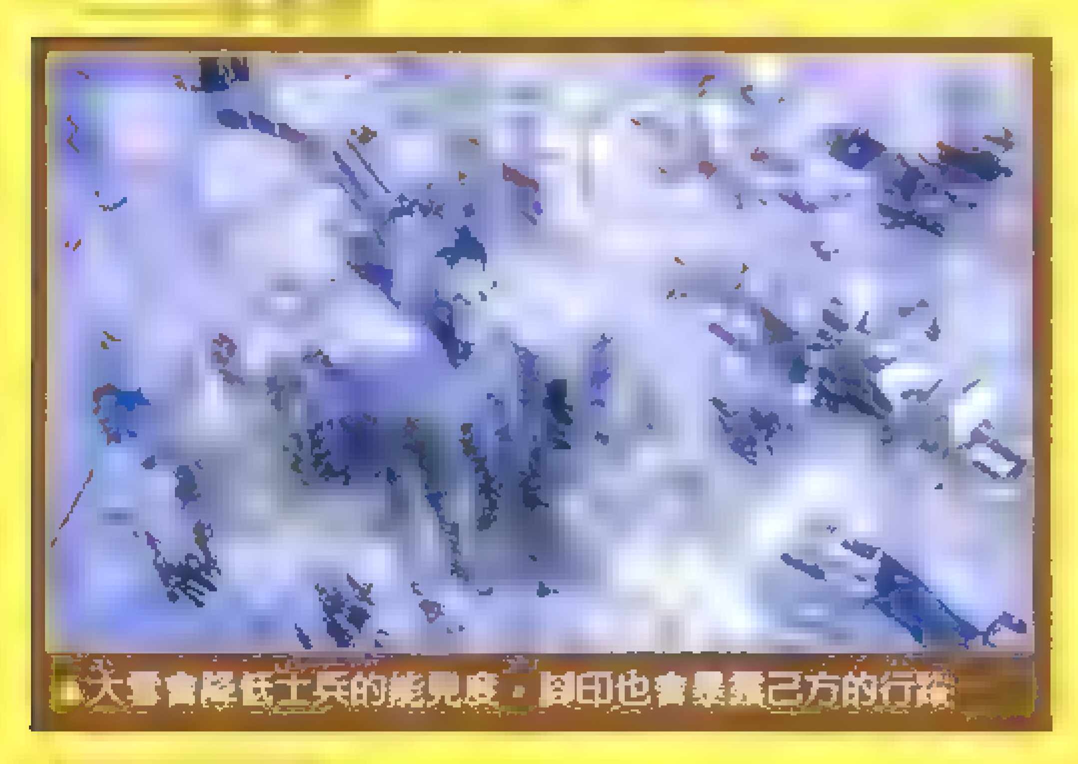
另外，二代尚添加了一個稱為王冠（Crown）的嘉獎系統，以表彰玩家在某項如戰鬥、外交或是經濟活動工作中的出色表現。玩家在得到一個王冠獎勵後，便會得到一些獎金及某種超級能力。舉例來說，當玩家在取得經濟王冠時，便會得到「移民」（Immigration）的能力，使用這能力便可增加一些人口；而玩家若是取得了軍事王冠，便可得到英雄類的超級軍種，該軍種可為其附近的部隊帶來某些方面的優勢，如療傷、鼓舞⋯等等。

氣候影響成敗

在畫面的表現上，二代基本上保持了一代的風貌，以3D的方式來詮釋遊戲世界。但二代與一代所使用的遊戲引擎卻可謂截然不同，應該說二代的引擎還是相當先進的，完全支持符合Direct X 9的全部特效，無論是戰鬥還是平靜的生活生產，乃至於地表建築，均相當的真實可信。二代對電腦硬體的要求並不是很高，只要1 GHz的CPU、128 MB記憶體及32 MB的顯示卡就可以進行遊戲了。與當前大多數遊戲一樣，遊戲中充斥著各種天氣變化，這些變化不僅是視覺上的改變，同時會影響到軍隊的各種行動，如風暴更會影響到玩家的行動方式及視範圍。

二代中亦有氣候的改變，通常氣候可以分成乾燥、炎熱及溫和三種，每一種氣候都會形成各自不同的風暴，玩家可在遊戲上市後親身加以體驗。另外值得一提的是，風暴的修建不但可以使敵方間諜無處遁形，同時還有傾亂天氣的作用，說起來確實有點玄，但在遊戲中確是如此。再有，科技對遊戲中的物理結構或是氣候都可以相當程度的改變，比如，研發地質學更可以修建道路、橋樑、連接兩塊分離的區域，從而直接改變遊戲的進行方式。

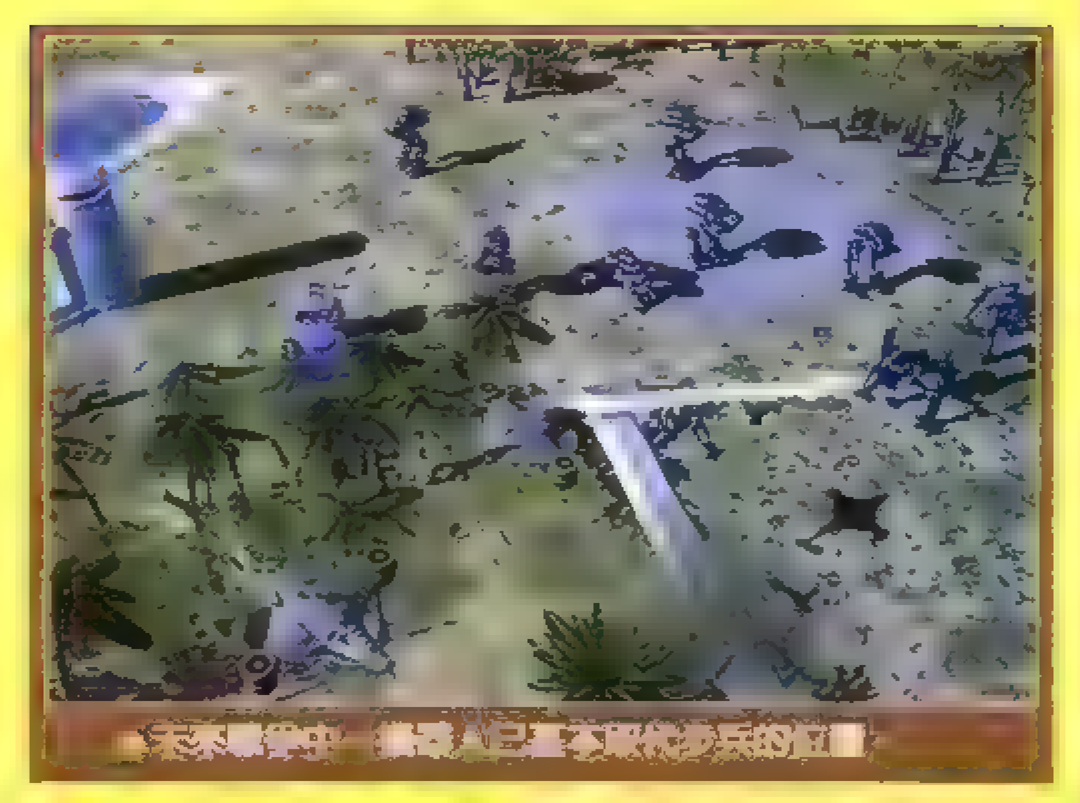




大雪會降低士兵的能見度，腳印也會暴露己方的行蹤

科技至上

與《文明帝國》系列一樣，科技實際上才是整個遊戲的中心，遊戲中的十幾個種族均有其各自科技優勢及特點，亦各有其獨自的科技發展樹。這些基本上都根據史實或是約定俗成約的習慣而來，當然這一切又伴隨有極大的隨機性，特別是到了玩家手中，怎樣發展全憑己願，但無論怎麼變，其科技內容與一代及《文明帝國》系列的差別並非很大，喜歡此類遊戲的玩家應早已耳熟能詳，所以魯夫子於這一部份也就暫且按下不表了。只是玩家尚需謹記，《世紀爭霸二》是以科技為主導的遊戲，倘若玩家不注重科技而僅想窮兵黷武，勢必會陷入毀滅之路，因為刀槍是始終無法與火藥相抗衡的。



[illegible]

不一樣的[illegible]

[illegible]



[illegible]



預定上市 2004年12月

隨著遊戲的進展，玩家們可以在遊戲裡看到那屬於小孩子特有的天真與活潑；在遊戲進行時，也能夠讓自己融入遊戲中與角色一起同樂。玩過市面上許多充滿暴力、血腥與色情等要素的動作遊戲後，Gurumin可以讓你暫時忘卻現實生活裡的一切，重溫過去玩遊戲時單純快樂的痛快感。

有別於一般動作遊戲的

有玩過Capcom遊戲的玩家應該知道「宇宙盃」或是「英雄傳說」這兩款遊戲，比起這兩款遊戲，這次在GURUMIN裡採用的是卡通渲染器的方法，也就是＊Toon Shaders。Gurumin的故事是發生在一個12歲的小女孩「帕琳」身上，帕琳的父母親大為熱衷於考古所以經常搬家，雖然帕琳常搬家但是她卻不在意這樣的問題，反而將搬家當成是一個結交新朋友的過程，也因此每到一個新的地方後馬上就可以結交新朋友，是一位相當開朗的小女孩。

這次帕琳搬到爺爺所居住的城鎮，這裡是一個以礦業為主的城鎮，因此城裡全部都是大人，反而沒有與帕琳年紀相仿的小孩子。在此，帕琳看到一位被狗嚇得不敢動的小女孩，路見不平的她馬上衝過去趕跑這隻狗，並且與她交談，正當帕琳高興遇到同年紀的「安諾」時，卻也得知另外一件令人意外的事情，原來安諾不是人類而是幽靈，由於只有小孩子看得到幽靈，所以自然也只有帕琳能夠看得到安諾，但是天性不怕生的帕琳反而與安諾成為朋友，並且跟著安諾與安諾的哥哥「普克」一起到幽靈之家作客。



就在帕琳與幽靈們認識不久後，另一群妖怪「幻象」則是以重建其王國為目標，將幽靈之家破壞殆盡，並且企圖在人間建立起幻象的王國。帕琳為了幫助幽靈朋友們取回被幻象所奪走的重要物品，決定拿起傳說中勇者曾經使用的武器──「鑽子」，打倒「幻象」，讓幽靈們能夠重建被破壞的家園。



與皮耶魯談話，幫他找回被幻象奪走的家具，重[redacted]。

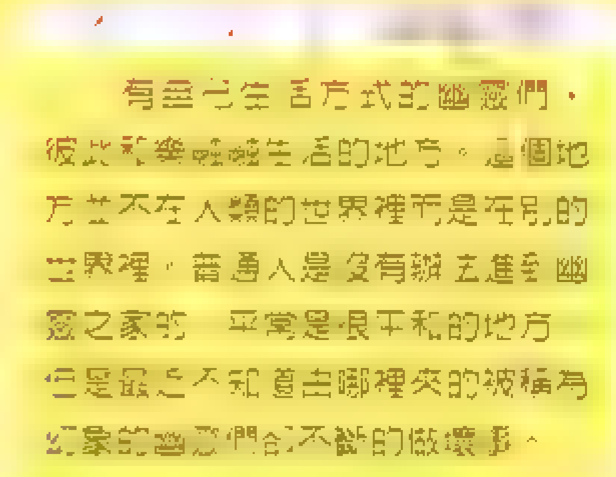
何謂Toon Shader

利用Toon Shaders的製作方式，可以讓遊戲想要表現的部分看起來就像是卡通2D世界的感覺。所以，就算是人物都是普遍採用3D的方式製作，但經過Toon Shader的處理之後，會呈現2D人物般鮮明的表情與色彩，這種處理方式通常又被稱為卡通Render。

人物

建立在礦山附近的邊境之鎮，這就是涅斯鎮。雖然住著許多人，但是大部分都是為了賺錢而來到這裡的大人。所以小孩子只有帕琳一個人而已。又因為大人們白天都要去礦山工作，所以街上總是冷冷清清的。也因為如此，有時候也會有發生不可思議的事情傳聞發生！最近因為有巴士可以通過，所以變得比以前還要方便。





有著自己生活方式的幽靈們，彼此和樂融融生活的地方。這個地方並不在人類的世界裡而是在別的世界裡，普通人是沒有辦法進到幽靈之家的。平常是很平和的地方，但是最近不知道由哪裡來的被稱為幻象的幽靈們會不斷的做壞事。



不論人類世界或是幽靈世界，貫穿著無數個世界的巨大高塔。雖然一般來講不論是全部的世界都與這個大高塔連著，但是卻沒有一個人能夠確認這件事。



方便的 操控裝置

由於Gurumin是一個動作遊戲，玩家們可以單用鍵盤、滑鼠、手把或是鍵盤＋滑鼠並用來進行操作，筆者推薦使用手把來操作，會比較方便且容易上手。但如果沒有手把也不要緊，遊戲裡即便是使用鍵盤與滑鼠，在操作上一樣可以輕易地使出特殊招式與各種動作。招式中常常會有需要轉動一圈之後使出的特殊絕招，使用鍵盤的玩家只要先由站立不動的狀態下按下其中一個方向，接著再按下與其相鄰的任何一個方向與攻擊鈕，就可以使出需要轉圈才能夠使出的特殊攻擊。

多加善用 爆擊

玩家在這遊戲中並無任何等級，但使用的武器則有三個等級。每當玩家成功的使出一百次爆擊（Critical Hit會心一擊）時，武器的等級便會提升一個層級。但是相對的每當玩家受到傷害時，武器的耐久值便會下降，當耐久值降到一定的程度之後，玩家的武器等級也會跟著下降，因此要盡可能的閃過敵人的攻擊。一般遊戲裡頭常見的爆擊多半是以機率的方式出現，隨著玩家的裝備或者是能力的提升而能夠打出更多的爆擊，但在Gurumin裡則是讓玩家自己來發揮掌握。在遊戲介面的正上方有一條類似五線譜的圖示，正中央有著一個音符不斷的跳動著，使出爆擊的方法為，每當音符落到最低點與兩旁移動過來的兩顆球體進行碰撞時，在這個時候按下攻擊按鈕，則出現的攻擊就一定會是爆擊，由於每次落下的時間都是固定的，所以玩家掌握住攻擊的節奏後，就可以很容易的打出爆擊。爆擊的威力比起一般攻擊通常會來的大，而有些道具也會在爆擊出現時產生特殊的效果，譬如吸血帽，可以在每次打出爆擊時回復一點生命力，因此掌握每次攻擊的節奏，在Gurumin裡變成一件很重要的事情。



洛基巨大而堅硬的岩石鎧甲，要靠集氣攻擊來破壞。

遊戲 [illegible]

[illegible]

[illegible]……世界的巨……[illegible]

人物



パリン（帕琳）

剛剛搬到提斯鎮來的12歲少女孩。因為雙親工作的關係，從小就不斷搬家，她把搬家視為是認識新朋友的一個過程，非常喜愛草莓奶油鬆餅。

ハイパボリック（海帕伯力克）

提司鎮的鎮長，也是帕琳的爺爺。有著很常忘東忘西的缺點，是帕琳最喜歡的溫柔爺爺。以前是礦山有名的挖掘者



ファン（芳）

隔壁大方的蛋糕屋店員，對常常出入蛋糕屋的帕琳而言有如大姊姊般的存在，最近則是不曉得在為什麼事情煩惱著

リンダー（西林達）

給人輕浮、靠不住感覺的大叔，職業是爆破工人，雖然是在礦山工作的大人之一，但是總是常常看到溜達在外偷懶，最近則是不顧一切的對蛋糕屋的大姊姊，展開熱烈的追求。

（迪斯）

有著瀟灑的外表，是一位喜好說明的道具店的大哥哥。有時候也會委託帕琳幫忙找尋可以用來做為商品的道具。最近除了販賣道具之外，也開始有進行改造道具的服務。

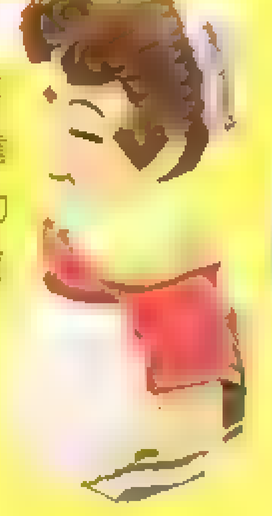
[illegible]

痛快的[illegible]

絕大多數在遊戲畫面裡看得見的物品，都可以加以破壞；而可以破壞的物品又分成兩種：一種是普通攻擊就可以破壞的一般物體；另外一種則是必須要利用集氣攻擊才能夠打壞的物品，例如牆壁、障礙物、敵人的特殊裝甲等等。特別是敵人的特殊裝甲，如果沒有經由集氣攻擊來進行破壞的話，無論玩家如何的攻擊，都不會產生任何傷害。集氣攻擊的使用方法為按住攻擊鍵一段時間後，畫面中央的計量表會開始跑。集氣到最大之後會呈現紅色的狀態，此時放開攻擊鈕，就會像飛彈一般飛出去進行螺旋攻擊，可使用在攻擊同一直線上的敵人，相當的方便。

集氣攻擊也有很多用途，由於集氣後的攻擊是固定一點持續進行攻擊的，這個時候雖然沒有辦法任意移動，但是卻可以轉動攻擊的方向，進行三百六十度的攻擊。被敵人包圍時可以利用集氣攻擊一口氣將敵人逼退。除了基本攻擊之外，玩家還可以藉由指令組合各種特殊攻擊。這些特殊攻擊的使用條件乍看之下並不是很簡單，但是在輸入方式上，有許多部份經過了方式，可以讓玩家輕鬆的使出這些強力的攻擊打倒敵人，就算使不出這些特殊的強力攻擊，一樣也可以用基礎的連續攻擊打倒敵人。

譬如說在空中的連續攻擊，玩家只要按下跳躍後，面向敵人按下攻擊，帕琳就會自動追蹤目標進行攻擊。在擊中後按下跳躍，接著再按下攻擊，又可以再發動第二次空中攻擊，如此反覆使用就可以使出簡單而又強力的連續攻擊，就算敵人是在地上一樣也可以發動。此外，還有更簡單的必殺強力連續攻擊，當玩家在地面上時按住攻擊鍵，此時會進入集氣攻擊的狀態，這時再按下跳躍鍵，則會變成將敵人打到空中的浮空攻擊，此時按住攻擊鍵並不斷的連續按下跳躍鍵，帕琳會自動鎖定空中的敵人，不斷的進行連續攻擊，直到打倒敵人為止，這樣的攻擊相當簡單好用，即使到了後面關卡仍舊相當有用。



街上的情報通，喜歡收集各種情報與謠言的大嬸。遇到看不過的事會不斷的說教。其實是個不錯的人。

常常稱呼帕琳為「大姊姊」，對帕琳相當愛慕。是個天生的路癡，很容易擔心哥哥的溫柔性格，也是幽靈之家裡大家的偶像。



一個具有天真的外表與狂野的個性，一時喜歡熱鬧的幽靈，由於最近迷上了人類的世界與蛋糕，所以常常出現在街上，而造成騷動。

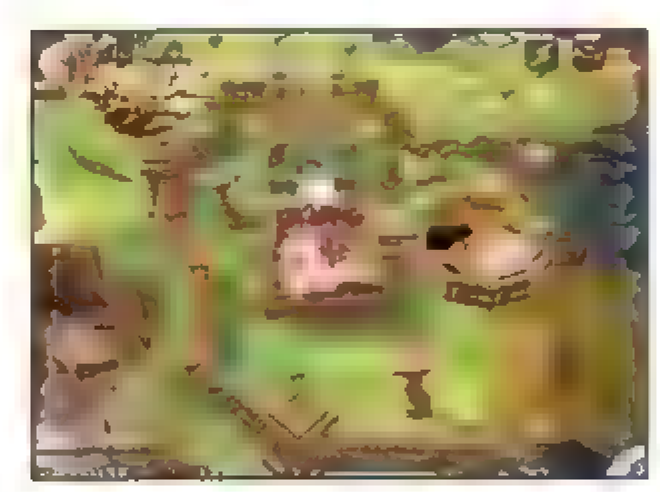
體格雖然很壯碩，但卻是完全靠不住的岩石幽靈，最近因為身體開始風化而感到煩惱。

具有怪獸般的外表，在幽靈中算是小孩子，希望能夠早點長大，有時候也會講些無聊的笑話。

在遊戲的過程中放鬆自己

遊戲中的遊戲

遊戲裡不乏有許多小遊戲，可以讓玩家在正常的戰鬥外來點不同的樂趣。譬如說踢足球、打地鼠、跳繩、打石頭比賽等遊戲，這些小遊戲不單能讓玩家收集勳章換取道具，更可以在玩累了主遊戲後，玩些小遊戲來轉換心情，讓整個遊戲不至於變得無聊。



在地圖上面每破除一個迷宮就可以…

要過此門，先解問題！

在地城迷宮裡都會有守門人，當玩家遇到這些守門人時，守門人都會出問題，只有解開謎題才有辦法繼續前進，這些謎題對於看得懂日文的玩家而言並不會很困難，就算是看不懂日文、解不開謎題也沒有關係，玩家只要多問幾次守門人，守門人自然就會問玩家要不要給他錢，讓他提示謎題的解法，這個服務到後來甚至還可以直接幫玩家開門，不過這個服務並不便宜就是了。

[illegible]

遊戲裡無論是同伴或者是敵人，都擁有相當豐富的個性，這些角色有時會做出一些相當脫線的行為來引人發笑，而這些互動可以讓玩家對角色投入更多的感情。譬如「皮諾」天生路痴的個性加上常常跌倒，以及為哥哥擔心的個性，讓人直覺的喜歡上這個角色。帕琳的個性則是喜好打抱不平，帶有正義感，常為大家解決問題，不計較小事，給人的感覺有如姊姊一般，加上其它的角色，這讓整個遊戲的感覺變得明亮又開朗，整體塑造出來的氣氛讓人覺得相當愉快；故事的結局也令人高興，可愛的外型加上討喜的個性，讓人覺得有如觀看一部動畫作品般。

貓型幽靈蒙特羅，常常出現在遊戲中幫助帕琳



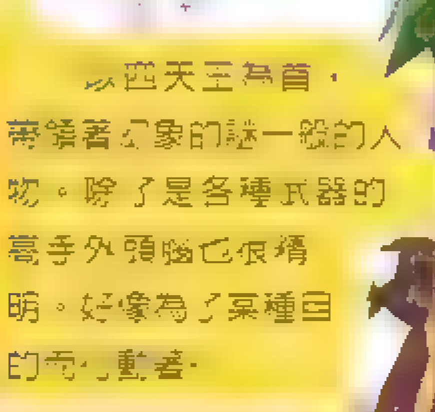


皮諾的哥哥，總是冷靜沉著，是幽靈之家中重要的人物，常常會給予帕琳好的建議，是一個不錯的同伴。



住在幽靈之加郊外的地鼠幽靈兄弟。雖然是個辛勤樸素的勞動者，但是很討厭在挖掘的事上輸給任何人。對帕琳燃燒著一股敵對之心。

以成為上流紳士為目標而努力，常作法國式紳士打扮，對生活品質相當講究，每天的下午茶時間是他絕對不會錯過的一件事。



每次都會先出現在帕琳想要去的地方。極度害羞的貓幽靈。只要帕琳與他講話就會跑掉。



以西天王為首，帶領著幻象的謎一般的人物。除了是各種武器的高手外頭腦也很精明。好像為了某種目的而行動著。

類似薩爾達般的

由於幽靈之家被破壞殆盡，就連幽靈們最重視的家具與玩具也被搶走，而幻象的王子也放出黑霧籠罩住王國所有的區域，並企圖建立幻象的新國度，帕琳必須要奪回這些最重要的家具，幫助重建幽靈之家，並將黑霧消除。

在設計上角色本身並沒有等級，但隨著頭目級角色的道具獲得，可以讓自己的生命值提升。武器雖然只有一種，但鑽子尖端的追加部分卻有三種不同的變化，分別為火、雷、冰三種。這三種追加除了增加威力之外，也會產生不同的效果。譬如說附加火焰的鑽子可以點燃火把，融化冰塊，雷電可以用來啓動機關，冰可以凍結水面，讓整個水面變成可以行走的區域，或者是消掉火焰、停住敵人等功用。每一種附加部分不單只是武器，也是過關的道具。此外，在許多關卡都會有「冬盃M」所寫的提示看板，提示玩家關卡的特性。

在遊戲裡，玩家常常會需要回到鎮上進行補給或是講求，鎮上的人們也會提供帕琳許多協助。玩家在遊戲裡可以收集到四種不同勳章，其中金、銀、銅三種勳章都可以找帕琳的爺爺交換，銅與銀都是換取金錢，而黃金勳章則是換取裝備。隨著收集的勳章數目不同，可以兌換的裝備也不同。平常遊手好閒又輕浮的「西林基」，會提升帕琳武器的特殊攻擊以及鑽子的強化油和持久的兩種道具，用以強化鑽子的功能與強度。「茵蘭」並不是只會一天到晚說教或者是打聽消息的大嬸，玩家每隔一段時間回去找她說話，就可以得到免費的福袋，而福袋的裡通常都會放著一些實用的道具，在初期沒有什麼錢時有很大的幫助。掌握基本的要素，並且加以發揮，這樣的樂趣與薩爾達相似，加上可愛的風格，很容易就讓人著迷。

最後完全型態的多卡龍



打倒敵人後可以獲得金錢，這些金錢可以用來購買道具

一些必須注意的

幻象四天王之一，總是以大姊般語氣講話的恐龍蛋幻象，愛慕著王子，與可利姆平時會相仇視

具有強大的破壞力，是一種幻象兵器，常常跟著王子，只要一呼叫它，馬上就會伴隨著巨大的爆響出場。



幻象四天王的其中一人，對無敵的力量與最強的鎧甲，不感到自豪的格鬥派幻象，講著有如英語語調般的言語。

對王子的忠誠心比平常人還要多上一倍，常常為了講著平常都沒有人聽過的話語，所以講的話總是讓周遭人無法理解。

幻象四天王之一，說起話來總是相當目中無人的幻象少女，總是圍繞著王子，與她常在一起總是吵個不停。





SPECIAL FEATURE

ラグナロク バトル オフライン
RAGNAROK BATTLE OFFLINE

預定上市	日文版本 已上市

スタート Start Game

ランキング View Ranking

ゲームの終了 Exit

日本官網 http www1.neweb ne.jp wa n-nami

韓國官網 http rbo ragnarok co kr index_rbo asp

中文民間網站 http //myweb hinet.net home6 ..alkytne2 index htm 該網站詳盡的RBO資料

http wg park4u com ro Article xgsb 200601 2536 html 可以說是RBO的操作手冊線上版



早在多年前，毛狗就風聞日本知名同人遊戲製作小組「春風亭工房」有意開發ＲＢＯ的消息，甚至在這段期間更播放過該遊戲的Flash動畫(許多的玩家們那時候更下載來當遊戲的螢幕保護程式)。後來雖然外界一度出現開發中止的消息，不過在2004年11月的時候，ＲＢＯ官網上終於釋放出了首批試玩版，雖然那試玩版只有短短的一個遊戲章節，卻將玩家們心中的疑惑給消除，並[redacted]。

在這之後，也就是12月13日，春風亭工房正式宣佈了ＲＢＯ開發完成的消息，並且於冬季的COMIC MARKET同人誌販售會上發售該遊戲。而後隨著大家的口耳相傳，網路資訊的流通以及ＲＯ線上遊戲的風潮引領下，越來越多人知曉了ＲＢＯ這款日本所製作的同人遊戲，這款原名為RAGNAROK BATTLE OFFLINE的ＲＯ同人誌單機版遊戲終於慢慢受到大家的歡迎，遊戲的類型是採動作過關的方式進行的，最多可以支援三人一起玩，不過只限於在同一台電腦上使用鍵盤或是接搖桿使用，算是有一點可惜的地方。

RBO 傳說初章的再現

「歷經了一場多年來艱苦的聖戰，天神、人類、惡魔終於筋疲力竭，為這場戰爭簽署停戰條約……三年來短暫的和平，讓天性貪婪、無知又自負的人類掀起了戰爭的發端

大魯加爾特內出現了幾處奇異的徵兆，開始瓦解世界和平的平衡點，一陣低沉的巨響打斷了天神、人類、惡魔間平靜生活，野獸襲擊、海嘯地震…震天驚撼人類居住的大魯加爾特

和平似乎正在瓦解崩壞之時，有關大幻三人（三人的始祖，傳說諸神以其遺體創造了世界）以提倡和平的故事，開始在各地的吟遊詩人間流傳，為了世界和平、自我的利益、名聲和財富等目的，冒險者紛紛開始尋找大幻三人遺留的驅體，於是，在沒有人直若傳說的真面目之下，一場刺激的冒險就此展開…」



RBO 七大職業之詳介

遊戲中玩家們一開始可供選擇的職業共有劍士、弓箭手、魔法師、商人、盜賊、服事等六種（每種職業分為男／女兩種性別），而當玩家將這六種職業都破關一次後，就會在一開始創造人物的選單中，出現新的第七種職業，或者該說是隱藏人物"初心者"（同樣也分為男／女）。而且遊戲當中不只是角色的性別不一樣而已，不同性別的角色就算是同職業使用[illegible]的招式效果、威力也不相同，大大的增加了遊戲的可玩性。



遊戲中選定角色後就可以進行屬性的配點，屬性分別為STR（力量，影響人物的攻擊力）、AGI（敏捷，關係到迴避率，也會影響攻擊速度）、DEX（增加攻擊段數）、VIT（耐力、體力，影響人物的防禦力）、INT（智慧，影響到人物的魔法攻擊力和魔法防禦力）、LUK（運氣，關係到幸運，如命中率）。可分配的點數總計是100點，每分配一個屬性，需要2點的基本點數，當然隨著屬性升級的影響，所需要的點數將會越來越多，所以，如何合理的分配有限的點數，以學習的新技能或是提升角色的素質，也變成了玩家的一大課題之一。

目前遊戲當中只開放一轉的職業，等級也只能練到20級，往後的更新資料片中是否會開放二轉以及更高階的三轉，或者是解除等級限制，那就要看度邊大大的意思了XD！



遊戲中預設鍵盤按鍵

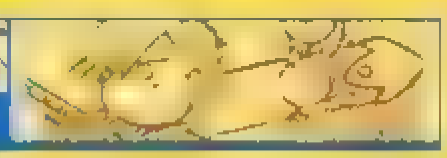
上（H）：跳躍、二段跳
左（B）右（M）：左右移動
下（N）：蹲下（可以提供角色回血速度增加）
按鈕一（Z）：弱攻擊（以下稱按鈕A）
按鈕二（X）：強攻擊（以下稱按鈕B）
按鈕三（V）：防禦（以下稱按鈕C）
按鈕四（C）：特殊動作（以下稱按鈕D）（對應部份角色，例如魔法系列的詠唱動作、弓箭手的箭製作、商人的偷錢／低價買進）

劍士

劍士是攻守平衡的角色，體力HP多，而且有緊急迴避的防禦技，具有較好的平衡性，在任何場面下也可以穩定活躍的角色。RBO中的劍士由於只有使用劍，所以較穩定缺乏變化，但是劍士的攻擊是極強有力的，而其技能大多屬於攻擊面。

劍修練 3 → 狂擊 3，→ 怒爆、弱點攻擊
HP回復向上 3 → 移動時HP回復向上
挑釁 3 → 霸體 3 → 狂戰狀態

Swordman-M 男劍士



主動技能操作表

【怒爆】	↓↘→＋A
【狂擊】	↓↘→＋B
【弱點攻擊】	（狂擊攻擊時＋B）註：作為追加技能的效果和使狂擊追加麻痺的效果
【霸體】	↓↘→＋A 註：一定時間內動作不會受到被攻擊的影響
【挑釁】	↓↘→＋B 註：被挑釁中的敵人防禦力下降

特殊動作操作表

【衝截】	→→＋B 技能習得所需條件：STR20
【下突】	（空中時↓＋B 技能習得所需條件：DEX20）
【連狂擊】	在狂擊中再次輸入狂擊指令（技能習得所需條件：DEX20）
【連擊一】	A攻擊命中時再按一次A（技能習得所需條件：AGI10）
【連擊二】	連擊一命中時再按一次A（技能習得所需條件：AGI20）
【緊急迴避】	受到攻擊瞬間按C，可防禦攻擊並回復少許體力HP（技能習得所需條件：需HP回復向上Lv1）

被動技能一覽表

【劍修練】	基本攻擊力提高
【狂戰狀態】	體力降至一定以下的話攻擊力增加
【HP回復提升】	HP的恢復量變得更多
【移動時HP回復提升】	移動中HP也能夠恢復

超首選 RBO

Swordman-F 女劍士

主動技能操作表

【怒爆】	↓↘→＋A
【狂擊】	↓↘→＋B（註：女性角色空中也可使用）
【弱點攻擊】	（狂擊攻擊時）＋B（註：作為追加技能的效果和使狂擊追加麻痺的效果
【霸體】	↓↓＋A（註：一定時間內動作不會受到被攻擊的影響
【挑釁】	↓↓＋B（註：被挑釁中的敵人防禦力下降）

特殊動作操作表

【擒截】	→↘→＋B（技能習得所需條件：STR20）
【連狂擊】	在狂擊中再次輸入狂擊指令（技能習得所需條件：DEX20）
【連擊一】	A攻擊命中時再按一次A（技能習得所需條件：AGI10）
【連擊二】	連擊一命中時再按一次A（技能習得所需條件：AGI20）
【威壓生命】	受到攻擊瞬間按C，可防禦攻擊並回復少許體力HP（技能習得所需條件：需HP回復力上Lv1）

被動技能一覽表

【劍修練】	基本攻擊力提高
【狂暴狀態】	體力降至一定以下的話攻擊力增加
【HP回復提升】	HP的恢復量變得更多
【移動時HP回復提升】	移動中HP也能夠恢復



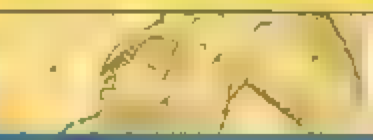
弓箭手

擁有最高單體攻擊力的角色。遠離敵人使用超強攻擊進行援助的弓箭手，是多人遊戲時最值得信賴的角色。攻擊靈活、移動迅速是其優勢。唯一要注意的事情大概就是經常要補充箭矢的消耗量吧（在RBO中箭矢數量是全隊共有）。

二連矢（3）→ 前兩
鷲鳥之眼（3）→ 蒼鷹之眼（3）→ 集中力向上（3）→ 衝鋒箭
箭矢作成



Archer-M 男弓箭手



主動技能操作表

【衝鋒箭】	↓↘→＋A
【二連矢】	↓↘→＋B
【集中力向上】	↓↓＋A（註：一定時間內DEX上升攻擊力也提高）
【箭雨】	↓↓＋B（註：空中可使用）
【箭矢作成】	只按D（註：補充箭矢的數目

特殊動作操作表

【空中下射】	空中時，↓＋B（技能習得所需條件：DEX30）
【箭和攻箭】	→↘→＋A（技能習得所需條件：STR10）
【地對空矢】	→↘→＋B（技能習得所需條件：DEX30）
【後退迴避】	↓＋D（技能習得所需條件：AGI30）
【長度蓄力】	長按B可集氣攻擊
【連擊一】	A攻擊命中時再按一次A（技能習得所需條件：AGI10）
【連擊二】	連擊一命中時再按一次A（技能習得所需條件：AGI20

被動技能一覽表

【蒼鷹之眼】	AGI增加
【鷲鳥之眼】	DEX增加

Archer-F 女弓箭手



主動技能操作表

【衝鋒箭】	↓↘→＋A
【二連矢】	↓↘→＋B
【集中力向上】	↓↓＋A（註：一定時間內DEX上升攻擊力也提高）
【箭雨】	↓↓＋B（註：空中可使用）
【箭矢作成】	只按D（註：補充箭矢的數目

特殊動作操作表

【空對空矢】	空中時→＋A
【地對空矢】	→↘→＋B（技能習得所需條件：DEX30
【後退迴避】	↓＋D（技能習得所需條件：AGI30）
【迴旋踢】	→↘→＋A（技能習得所需條件：DEX20）
【雙重踢】	（空中時）↓＋A（技能習得所需條件：STR10）
【連擊一】	A攻擊命中時再按一次A（技能習得所需條件：AGI10
【連擊二】	連擊一命中時再按一次A（技能習得所需條件：AGI20

被動技能一覽表

【蒼鷹之眼】	AGI增加，增加量：SLv×1
【鷲鳥之眼】	DEX增加，增加量：SLv×1



魔法師

操縱強大的魔法，可以施展不同的魔法技能，在短時間內給予大範圍、多數敵人大傷害的角色。但同時也擁有許多的弱點。譬如沒有法力SP就等著挨打，另外魔法使用需要詠唱時間，生命值、防禦力較其他職業要來的低。

心靈爆破（3）→ 聖靈召喚（3）→ 暗之障壁、能量護盾
火箭術（3）→ 火球術（3）→ 火牆術
冰箭術（3）→ 冰凍術
雷擊術（3）→ 雷暴術
石化術

Magician-F 女魔法師

主動技能操作表

【雷擊術】	↓↘→ ↓↘→ + A
【雷爆術】	↓↘→ ↓↘→ + B
【聖靈召喚】	↓↘↓ + A（註：空中可使用）
【火焰之壁】	↓↘↓ + B
【心靈爆破】	詠唱時 + D
【火箭術】	詠唱時 ↓↘↓ + A
【冰箭術】	詠唱時 ↓↘↓ + B
【石化術】	詠唱時 →↘→ + A（註：以低的機率將被攻擊的敵人石化
【能量護盾】	（詠唱時，→↘→ + B（註 受到攻擊時，由SP代替HP消耗並使防禦力提高
【冰凍術】	（詠唱時，←↘→ + A（註 能使敵人凍結）
【火球術】	詠唱時 ←↘→ + B
【暗之障壁】	（詠唱時）↓↘↑ + B

特殊動作操作表

【空中衝刺】	、空中時，→↘→、技能習得所需條件 AGI10可二段）
【上側衝擊】	→↘→ + A（技能習得所需條件 STR5
【電擊掌底】	→↘→ + B 技能習得所需條件 STR10、INT10）
【衝刺突擊】	空中時 →↘→在加 →+ A（技能習得所需條件 DEX10

被動技能一覽表

【SP回復力向上】	SP恢復力提高

Magician-M 男魔法師

主動技能操作表

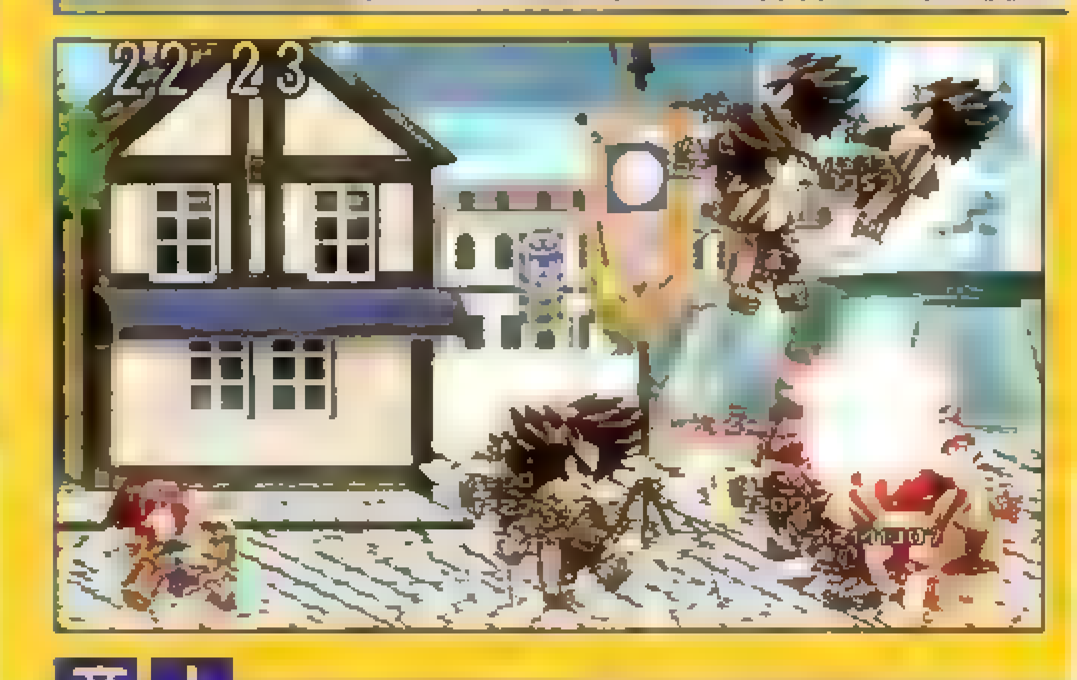
【雷擊術】	↓↘→ ↓↘→ + A
【雷爆術】	↓↘→ ↓↘→ + B
【聖靈召喚】	↓↘↓ + A 註 空中可使用，
【火焰之壁】	↓↘↓ + B
【心靈爆破】	（詠唱時， + D
【火箭術】	詠唱時）↓↘↓ + A
【冰箭術】	詠唱時，↓↘↓ + B
【石化術】	（詠唱時）→↘→ + A 註 以低的機率將被攻擊的敵人石化）
【能量護盾】	詠唱時 →↘→ + B（註 受到攻擊時，由SP代替HP消耗並使防禦力提高
【冰凍術】	（詠唱時 ←↘→ + A 註 能使敵人凍結）
【火球術】	（詠唱時，←↘→ + B
【暗之障壁】	（詠唱時 ↓↘↑ + B

特殊動作操作表

【空中衝刺】	空中時，→↘→ 技能習得所需條件 AGI10
【[illegible]】	→↘→ + A（技能習得所需條件 STR10
【[illegible]】	→↘→ + B（技能習得所需條件 AGI20、DEX20

被動技能一覽表

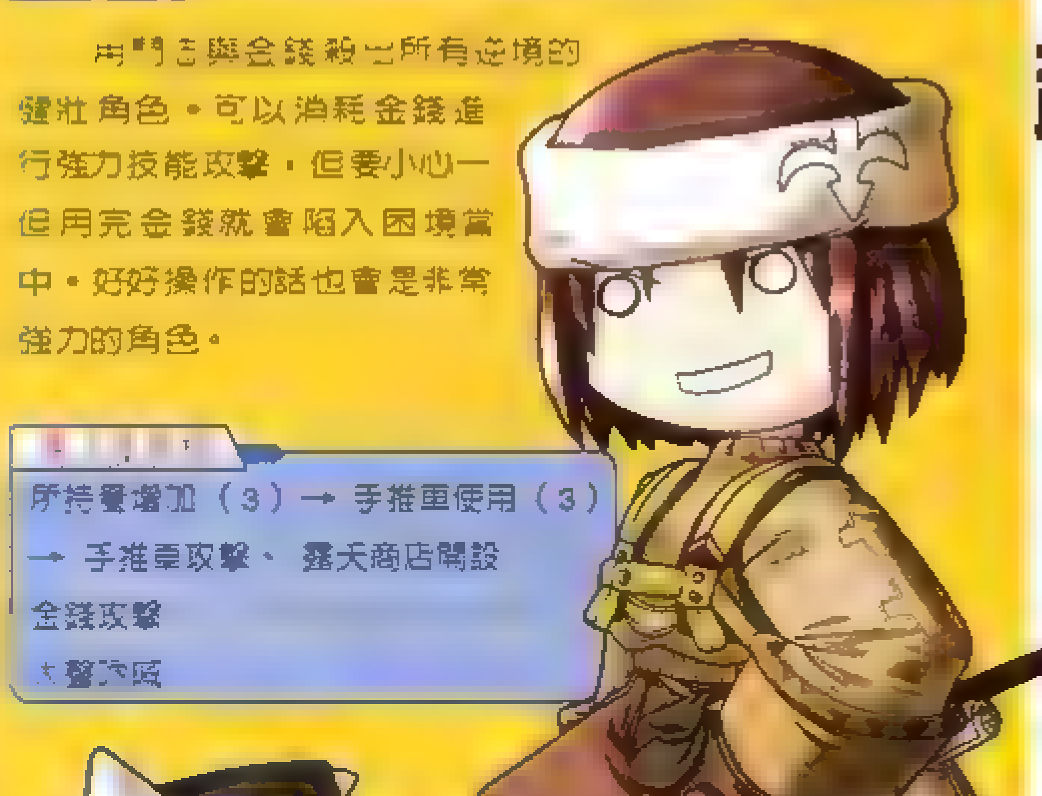
【SP回復力向上】	SP恢復力提高

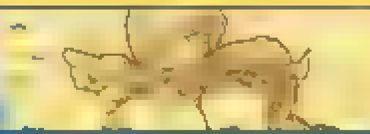


商人

用鬥志與金錢殺出所有逆境的強壯角色。可以消耗金錢進行強力技能攻擊，但要小心一但用完金錢就會陷入困境當中。好好操作的話也會是非常強力的角色。

所持量增加（3）→ 手推車使用（3）→ 手推車攻擊、露天商店開設
金錢攻擊
大聲吆喝





Merchant-M 男商人

主動技能操作表

【大聲吶喊】	↓↘→+B（註：一定時間內STR與攻擊力上昇）
【金錢攻擊】	↓↘→+A（註：消耗10個硬幣）
【露店開設】	↓↘→+D（註：手推車裝備時，消耗5個硬幣）
【手推車攻擊】	↓↘→+B（註：手推車裝備時）
【手推車迴旋】	↓↘→+B（註：手推車未裝備時，消耗 個硬幣）

特殊動作操作表

【臀部攻擊】	→↘→+B（技能習得所需條件：STR10、DEX10）
【彈 刺】	→↘→+A（技能習得所需條件：INT10）
【低價買進】	只按D（註：擋住敵人的攻擊，同時奪取敵人硬幣）
【高價賣出】	↓↘→↘→+A（註：從敵人奪取硬幣）
【藥水大放送】	↓↘→↘→+D（註：消耗3個硬幣HP恢復）
【臀部下壓】	（空中時）→↘→+B（技能習得所需條件：STR11、DEX11）
【連擊一】	A攻擊命中時再按一次A（技能習得所需條件：AGI10）

被動技能一覽表

【所持量增加】	露天開設時候，出現的道具增加
【商人的志氣】	所持金幣數越多攻擊越強

Merchant-F 女商人

主動技能操作表

【大聲吶喊】	↓↘→↘→+B（註：一定時間內STR與攻擊力上昇）
【金錢攻擊】	↓↘→+A（註：消耗10個硬幣）
【露店開設】	↓↘→+D（註：手推車裝備時，消耗5個硬幣）
【手推車攻擊】	↓↘→+B（註：手推車裝備時）
【手推車迴旋】	↓↘→+B（註：手推車未裝備時，消耗2個硬幣）

特殊動作操作表

【二人跳】	→↘→+B（註：空中可使用）（技能習得所需條件：STR10、DEX10）
【前轉】	→↘→+A（技能習得所需條件：AGI10）
【低價買進】	只按D（註：擋住敵人的攻擊，同時奪取敵人硬幣）
【高價賣出】	↓↘→↘→+A（註：從敵人奪取硬幣）
【藥水大放送】	↓↘→↘→+D（註：消耗3個硬幣HP恢復）
【連擊一】	A攻擊命中時再按一次A（技能習得所需條件：AGI10）

被動技能一覽表

【所持量增加】	露天開設時候，出現的道具增加
【商人的志氣】	所持金幣數越多攻擊越強

盜賊

利用敏捷的移動來消滅敵人的角色。攻擊力略低於其他戰鬥職業，但是可以使用快速連續攻擊來造成大傷害，危險的時候可以使用隱匿技巧。同時盜賊技能的爆發力也不輸給其他角色，可以靈活躲避敵人攻擊就是盜賊最重要的地方。



Thief-M 男盜賊

主動技能操作表

【偷竊】	↓↘→↘→+A（註：空中可使用）
【淬毒】	↓↘→↘→+B
【隱匿】	躲避中+D
【解毒】	↓↘→+A
【二刀連擊】	↓↘→+D
【投擲石頭】	↓↘→+B（註：空中可使用）
【灑砂】	→↘→+B
【快速退後】	躲避中←+D

特殊動作操作表

【空中翻滾】	→↘→（技能習得所需條件：DEX10）
【飛空斬】	空中時↓↘→+A（技能習得所需條件：STR20、AGI20）
【躲避】	只按D（技能習得所需條件：需回避率增加Lv1）
【連擊一】	A攻擊命中時再按一次A（技能習得所需條件：AGI10）
【連擊二】	連擊一命中時再按一次A（技能習得所需條件：AGI20）

被動技能一覽表

【回避率增加・殘影】	能以一定機率閃避來自敵人的攻擊



服事

使用輔助魔法和恢復魔法支援隊友的角色。依賴他的魔法可以讓前方戰士戰力倍增。組隊遊戲時能應付任何情況，徹底發揮自己能力的職業。但是，就單人遊戲時戰鬥力就有些不足了。

治癒術（3）→加速術（3）→緩速術
天使之護（2）→天使之擊
　　　　　　→天使之障壁（2）——→神聖之光
（3）→天使之祝福（2）
瞬間移動（1）→光之障壁





Acolyte-M 男服事

主動技能操作表

【[illegible]】	↓、↘、→+B
【[illegible]】	詠唱時↓、↘、→+B（註：防禦力提高）
【[illegible]】	↓、↘、→+A（註：能完全防禦特定的遠程武器攻擊）
【瞬間移動】	↓、↓+B（註：空中可使用）
【天使之祝福】	（詠唱時）↓、↓+A（註：STR、INT、DEX上升、上升數SLv x 1）
【[illegible]】	詠唱時↓、→+B（註：詠唱時恢復HP、可以追加屍生）
【[illegible]】	詠唱時→+B（註：補到人飛出去的強力補血球，對怪物也可補血）（技能習得所需條件：INT10）
【加速術】	詠唱時→+A（註：AGI上升、AGI上升數SLv x 1）
【緩速術】	詠唱時↓、←+A（註：使敵人的移動速度下降）

特殊動作操作表

【[illegible]】	空中時↓、↘、→+A（技能習得所需條件：STR10、AGI20）
【[illegible]】	→+A（技能習得所需條件：DEX5）（註：衝刺中使用加快）
【[illegible]】	→+B（技能習得所需條件：STR10、DEX10）（註：使用神聖之光後可追加[illegible]，其效果為將神聖之光當球打出去，造成多段數的貫穿攻擊）

被動技能一覽表

【[illegible]】	全般性防禦力提高
【[illegible]】	全般性攻擊力提高





Acolyte-F 女服事

主動技能操作表

【神聖之光】	↓、↘、→+B
【[illegible]】	詠唱時↓、↘、→+B（註：防禦力提高）
【[illegible]】	↓、↘+A（註：能完全防禦特定的遠程武器攻擊）
【瞬間移動】	↓、↓+B（註：空中可使用）
【[illegible]】	詠唱時↓、↓+A（註：STR、INT、DEX上升、上升數SLv x 1）
【[illegible]】	詠唱時↓、↓+B（註：詠唱時恢復HP、可以追加屍生）
【加速術】	詠唱時→+A（註：AGI上升、AGI上升數SLv x 1）
【緩速術】	詠唱時↓、←+A（註：使敵人的移動速度下降）

特殊動作操作表

【[illegible]】	→+A（技能習得所需條件：INT10）
【神聖全壘打】	→+B（技能習得所需條件：STR10）（註：使用神聖之光後可追加神聖全壘打，其效果為將神聖之光當球打出去，造成多段數的貫穿攻擊）
【[illegible]】	A+B（技能習得所需條件：STR60）

被動技能一覽表

【[illegible]】	全般性防禦力提高
【天使之擊】	全般性攻擊力提高

Thief-F 女盜賊

主動技能操作表

【[illegible]】	↓、↘、→+A（註：空中可使用）
【[illegible]】	↓、↘、→+B
【[illegible]】	躲避中+D
【[illegible]】	↓、↓+A
【[illegible]】	↓、↓+D
【[illegible]】	↓、↓+B（註：空中可使用）
【[illegible]】	→+B
【後退迴避】	躲避中←+D

特殊動作操作表

【[illegible]】	→、→（技能習得所需條件：DEX10）
【[illegible]】	→、→+A（技能習得所需條件：AGI10、DEX10）
【[illegible]】	↓、↓+A（技能習得所需條件：AGI35）
【急降下突刺】	（空中時）↓、↓+B（技能習得所需條件：STR20、AGI20）
【[illegible]】	按D（技能習得所需條件：需迴避率增加v1）
【連擊】	A攻擊命中時再按一次A（技能習得所需條件：AGI10）
【三連擊】	連擊命中時再按一次A（技能習得所需條件：AGI20）

被動技能一覽表

【[illegible]】	能以一定機率閃避來自敵人的攻擊

超首選 RBO

初心者



ＲＢＯ中的隱藏職業。什麼都不懂的新人背後擁有著無限的可能性。瘦小的身軀裡隱藏著神秘的不可思議力量。



Novice-M 男初心者

主動技能操作表

【緊急治療】	只按D（註：花費3SP回復5HP
【裝死】	↓+D

特殊動作操作表

【激動】	↓、↘、→+A 註 隨機表情符號
【跳踢】	跳躍中，↓、↘、→+A（技能習得所需條件 DEX20、INT30
【[illegible]攻擊】	（跳躍中）↓、↘、→+B（技能習得所需條件：DEX30）（註：需花費100HP）
【[illegible]攻擊】	→、→+A（技能習得所需條件 AGI40、DEX5（註 需花費100HP
【[illegible]攻擊】	→、→+B（技能習得所需條件 STR25，（註 需花費100HP、20SP）
【[illegible]】	→、→ 技能習得所需條件 AGI10
【大爆發】	下、下+A（註 需花費500HP、40SP
【迴旋斬】	→+B
【空飛踢】	跳躍中 →+B
【[illegible]】	蓄力斬中 ←、→+B
【連擊一】	A攻擊命中時再按一次A 技能習得所需條件 STR20、DEX20）
【連擊二】	連擊一命中時再按一次A（技能習得所需條件：STR30、DEX20、AGI20

Novice-F 女初心者

主動技能操作表

【緊急治療】	只按D 註 花費3SP回復5HP
【裝死】	↓+D

特殊動作操作表

【[illegible]】	↓、↘、→+A 註 隨機表情符號
【[illegible]】	↓、↘、→+B 技能習得所需條件 STR20、DEX20
【[illegible]】	→、→+A（技能習得所需條件 AGI40、DEX5 註 需花費100HP）
【[illegible]】	→、→+B（技能習得所需條件：STR25）（註：需花費100HP、20SP）
【[illegible]】	→、→ 技能習得所需條件 AGI10
【[illegible]】	↓、↓+A（註 需花費300HP、40SP，（技能習得所需條件 INT50
【[illegible]】	↓、↓+B
【[illegible]】	跳躍中）→、→+B（技能習得所需條件：INT20、DEX30）（註：需花費50HP、10SP）
【連擊一】	A攻擊命中時再按一次A 技能習得所需條件 STR20、DEX20）
【連擊二】	連擊一命中時再按一次A 技能習得所需條件 STR30、DEX20、AGI20）

各職業等級點數補正表

以下為不同職業在其升級至對應等級時候的額外數值加乘表。

劍士
Lv2 STR+1
Lv12 VIT+1
Lv20 DEX+1

弓箭手
Lv4 DEX+1
Lv12 STR+1
Lv14 DEX+1
Lv20 INT+1



魔法師
Lv4 INT+1
Lv12 DEX+1
LV20 DEX+1

盜賊
Lv4 AGI+1
Lv12 STR+1
Lv20 DEX+1

服事
Lv4 LUK+1
Lv12 VIT+1
Lv20 INT+1

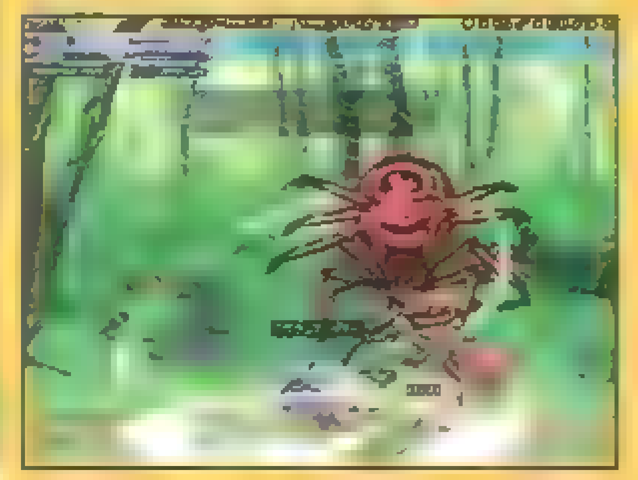
商人
Lv12 VIT+1 DEX+1
Lv20 STR+1

初心者
無職業點數補正

RBO 商人賺錢面面觀

在ＲＢＯ當中最為特別的莫過於商人，因為遊戲中的硬幣也只有商人能使用，於是乎商人就是以賺錢為主，因為商人身上的金幣數多寡會影響到攻擊力的高低，在此提供幾個關卡好賺錢生財的好地方。





第一關

蚱蜢的音符，一連抵擋下來可以賺不少錢，成功的話連打就可以賺至就99個金幣。

第二關

石巨人丟的石柱，石柱是有角度落下的，所以要找好角度來擋，賺的好一樣連打石柱會以幾乎停在空中的方式一次賺到兩。轉石倒地後起身，她頭上的觸角也可以擋出不少金幣，空中迴旋刀也可賺出99個金幣。

第三關

鬼火群，全部賺到約70~80個吧。大將軍的身體也可以用來賺，只是比較沒效率但是挺安全的。夜月貓的鐘音靠近一點在不被震到的距離也可以賺，成功的話一次也是99個金幣。



第四關

兇貴森林，當遇上弓箭隊的弓箭連發時也是好時機，只是距離不太好抓。獸人英雄的劍氣也可以一次賺出99個金幣，但是記得要快速跳走免得受傷。

第五關

人魚的龍捲風可以一次賺到99個金幣。半獸魚的超音波可以賺出約40個金幣。而深海魚的大嘴，和落下的石柱都可以賺到99個金幣

第六關

用力K傀儡娃娃一掌，當她彈回來時可以賺，而且被賺後她又會彈出去又彈回來，回來時再賺一次依此循環。死靈的劍氣也可以賺，和西長的方式相同，記得賺完要馬上跳走。

第七關

J巴的光球可以賺到99個金幣，但是賺完後記得蹲下。大巴的大光球也可以賺，這還是生命與技術的考驗，因為賺不好會死。

第八關

就不再多說了因為都是頭目戰，賺錢的方式就參考上面的方式。聽說最後的大魔頭是被惡魔附身的卡魯斯？

隱藏關卡

BOT帝國，玩家們達成所有職業滿等之後會多一的隱藏關卡，玩家們面對的就是一波接著一波人數滿人的BOT們。由於遊戲製作者極度討厭BOT，所以也把情緒反應到了RBO遊戲當中。

RBO更新旅程白皮書



目前在台灣推出的RBO最新資料為0024版，這裡指的是一期，絕對不是某某另一套電話！正式非人性化的所謂的人性化就是開放給玩家們更新，也是會有BUG存在的更新版，等待玩家們回報是哪些BUG之後再由程式設計師修正，到這個時候才算是正式更新版。喜愛RBO的玩家們可至該RBO更新網下載更新的檔案，解壓縮完之後執行「rbo update.exe」這個程式，就會自動幫玩家們更新修正程式BUG。

RBO的更新下載網

http://www13.plala.or.jp/french/french_index.htm

已知的內容更新包含了

(1) 修正女魔法師的雷擊術，由原先使用lv1雷擊術就有lv10效果的大BUG修正為正常。

(2) 遊戲中可供的儲存格變為15格。程式編碼多了節省記憶體設置的功能，可以讓RBO跑起來不再這麼吃記憶體（與在XP版本下使用相容性windows 2000有關）。

(3) 遊戲介面更新且在角色命名上多了日文片假名輸入。

(4) 在視窗化狀態下切換到其他視窗時，背景音樂會暫停（原始版本為持續播放），但音效仍會存在，此外加入打皮甲怪時的效果音。

(5) 修正關卡轉換時的當機BUG。

(6) 新增遊戲操作按鍵可以隨玩家們的喜好來設定。



最後根據官方雜誌

http://www2s.biglobe.ne.jp/~k_wata/zakki.htm 的白皮書報告中，未來RBO將會追加新地圖下水道與沉船等地點，至於XP版據傳會在[illegible]年xD？就請玩家們拭目以待吧！

The SIMS 2 UNIVERSITY

EXPANSION PACK

模擬市民2：夢幻大學城

▼和我一起來場午夜的糜爛派對吧！





想親身體驗一次精采萬分、多采多姿的大學生活嗎？模擬市民２首張資料片《夢幻大學城》將能讓您自己經歷到最豐富的大學生活！想要在宿舍翹課打混一整天，或者當個成績優秀的校園風雲兒？偶爾來場瘋狂的睡衣派對，盡情裸奔發洩課業壓力，苦哈哈的打工賺零用錢，或是成立希臘會來擴張自己的影響力。快！準備好你最認真最愛玩的心，夢幻大學城就要開學了！

全新的年齡層 準成人！

將您家寶貝的青少年送進大學吧！介於青少年與成人之間的全新年齡層"準成人"，將能在《夢幻大學城》中經歷只屬於他們的大學生活。大學生活是兼顧玩樂及認真學習的美好時光，你可以讓他們努力交更多的朋友，熬夜K書趕報告以得到最好的成績，活躍在校園中來擴展你的人際影響力，當然也別忘了盡情的玩耍，參加白天的啦啦隊表演以及夜晚的驚人之舞！您所累積下來的成功與失敗，都會影響以後的成就，甚至改變您對一生的渴望。在畢業之前盡情體驗所有大學生活中美好的高潮及誘惑吧！



早晨青春的裸奔一下，不是每個人都像我這樣有看頭的

全新的大學城！

三個各具風格的經典大學讓你自由的選擇：處在沙漠風光的菲斯塔科技大學，擁有最寬闊校地和最知名教授的雷德爾大學，以及最經典的模擬市民大學，這三所大學除了展現不同的大學風格之外，每所校園都有具備著基本的生活設施：宿舍、咖啡廳、休閒中心、體育館、秘密會、以及最時尚的購物中心！當然！你也可以自己動手搭建宿舍，打造體育館和交誼廳，創造完全屬於你自己的大學！



悠閒的校園學生

新的住宿選擇－宿舍

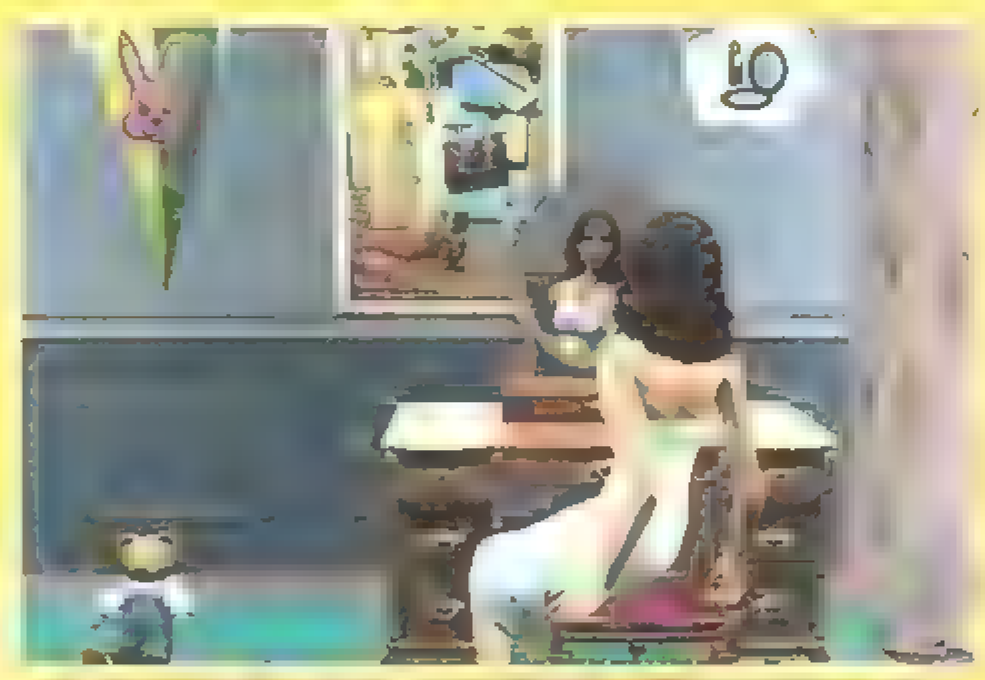
嚮往著宿舍生活嗎？宿舍將會是你認識校園的最佳選擇，大部分的模擬新生一開始都會先住到宿舍，住宿舍除了能以最便宜的價格買到你個人的舒適空間外，人來人往的公共交誼廳裡能見識到形形色色的其他學生，三餐飲食就交給宿舍的廚子來處理吧！別忘了祈禱能遇到不錯的室友，或者那個你愛慕很久的人剛好搬進你的隔壁房，美麗的邂逅永遠是大學生活裡不可不修的愛情學分！



學生宿舍大廳裡總是能看到形形色色的人

加入秘密會！

大學裡也有著像是姐妹會或兄弟會等秘密會的組織，你可以好好認識秘密會的成員或者是打電話過去來申請加入，通過一些簡單的考驗成為會員後，便可以搬進該秘密會的用地，試著加入秘密會來增進你的人際關係，尋找和你志同道合的夥伴，或者創立你自己的秘密會。如果你能成功的扮演好領導人的角色，吸收更多的成員來擴張自己的勢力，你就能成為學校校園的重要人物。



為了今晚的驚人聚會，再買新的"巨石強森華麗盥洗桌"來自己好好打扮打扮



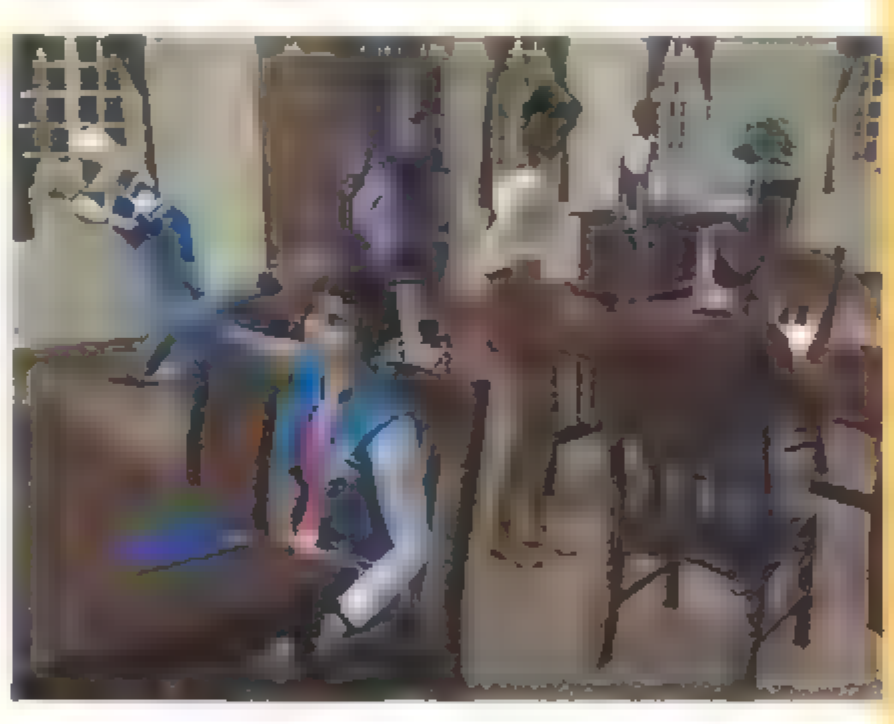
和同學們一起研究功課，不但能促進同學情感還能增進知識

模擬市民2：夢幻大學城

頤指氣使、呼風喚雨的痛快感！

那些習慣對人頤指氣使的大少爺大小姐們，那些想要踩在別人頭上呼風喚雨的人們，那些討厭或喜歡著某人卻又不敢開口動手的膽小鬼…你們有福了！現在，你們可以明目張膽的教訓那些討厭鬼，正大光明的奴役別人代替你勞動，或者乾脆憑你的心情喜好去擾亂別人原本平靜的生活。只要你夠本事，模擬世界現在可以為了你而變得不再「人人平等」！

全新的影響力系統會在您每次達成特殊的藍色心願後累計影響值，想叫別人去做越辛苦的事就要耗費越多的影響值。想影響別人去做事，依照難度會有等級之分，結交更多的朋友可以提昇您的影響力等級。如果成立了希臘會，身為創辦人的你，除了可以藉由會員們來拓展自己的勢力，更可以在招攬全新會員的時期，免費的使喚您這些忠心的信徒們。只要能好好運用你的影響力來創造出最有利的環境，就能讓您在任何場合都能享受到貴族般的禮遇！



作業都要做不完了，旁邊的情侶卻還在那親熱。

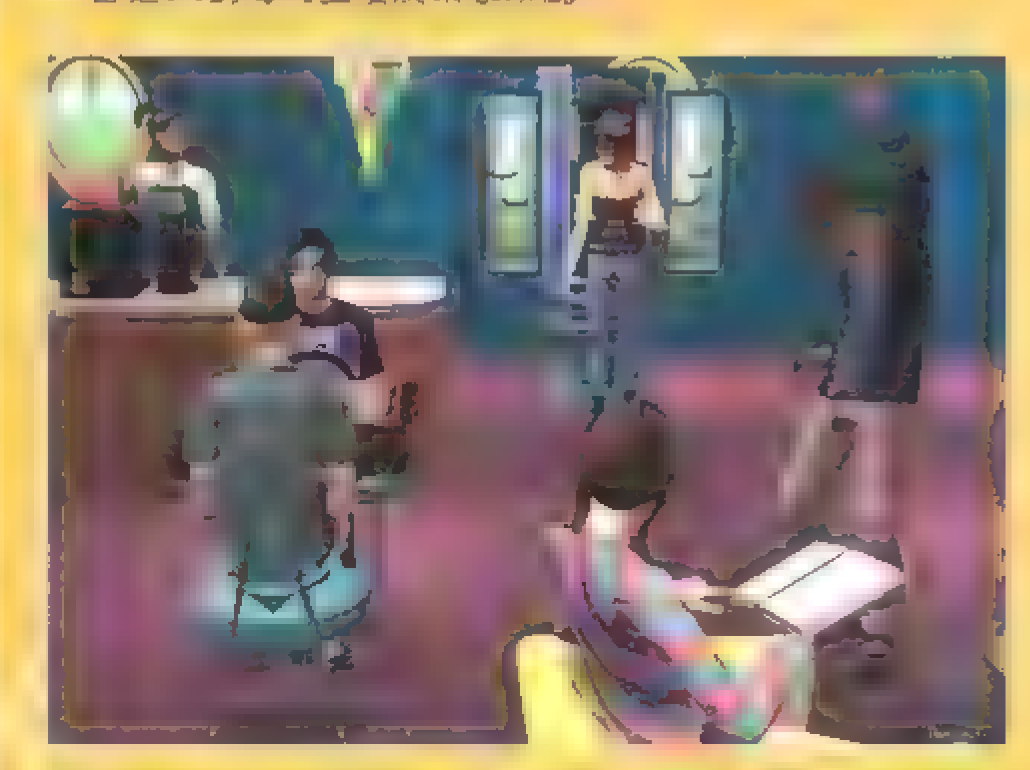


歡迎來到每天盛爆娛樂咖啡廳

最經典大學的生活

《夢幻大學城》最不平凡的特色就是完整地呈獻出平凡校園中的一切。每天睡到自然醒才匆匆趕去上課，到咖啡廳或體育館度過悠閒的下午，偶而會看到學生們的惡作劇和啦啦隊表演；在戶外廣場上的學生樂團儘管彈奏著生澀的吉他和貝斯，卻還是賣力的讓人敬佩；逛逛校園便會發現精品店有賣最新的手機和mp3，甚至是掌上型遊樂器；想買卻又買不起的窮學生，可以到校園咖啡廳或吧台當服務生，宿舍餐廳也同樣提供了學生打工。有藝術天份的模擬市民不妨大膽秀出你的拿手絕活，吉他貝斯打鼓以及街頭饒舌在校園裡都很受歡迎。如果你真的什麼才藝都沒有，那就至少乖乖的把書唸好，至少還能在學期末得到獎學金囉～

忙碌一天回家後，來迎接的通常都是寫不完的作業和期末報告要打，晚餐除了披薩之外也開始流行外賣、油膩膩的中國菜，吃飽後可別說你會為了上課而早點就寢，因為精采的睡衣派對和運動派對才正要開始呢！草地上巨大營火堆正飛舞著熱情火焰，一起來跳營火之舞直到天亮吧。但在縱情娛樂之餘可別忘了還有個期末考，記得衡量一下自己的學期成績並且準時參加期末考，以確保能順利畢業！



校園裡同樣販賣最新的3C產品：手機，掌上型遊樂器或者MP3隨身聽



終於畢業了，闖闖、陳行也要好好努力喔！

新的物件，四種全新職業與獎勵物品

《夢幻大學城》當然有著洋溢著校園風情的各種新物件！全新的100多種新物件在《夢幻大學城》中首次登場！還在夢想當個超級巨星？請先從學生樂團開始培養實力吧！全套的樂團基本配備，從爵士鼓吉他到貝斯應有盡有。4種健身器材合力為你打造出人人稱羨的完美身材。睡衣派對與畢業派對上不可少的各種多人娛樂設備、各種校園標誌旗幟以及各大學校園必備的噴射水柱噴水池，處處都彰顯出最青春的大學生活。

畢業！多麼神聖又感動感傷的一刻！陪伴你度過四年歡笑淚水的同學們，以及那位不知道是誰惡作劇而被邀請來的教授，會在畢業派對上歡送你畢業！不過這四年可不是就這樣結束了，懷抱著不同的夢想與頭銜，畢業踏入成人社會的畢業生們，能選擇四種新的職業、享受眾人的目光並熱愛表演的社會新鮮人們，可以選擇從替身演員開始，到成為發光發熱的超級巨星，甚至成為超級偶像的演藝之路。而那些總是沉默神秘、讓人毛骨悚然的社會新鮮人，或許會想選擇學習至占卜、催眠、塔羅牌有關的命理師之路。除此之外還有熱愛自然的生態學家以及愛好藝術的藝術家之路。這四種新增的職業也都帶來了四種特殊的獎勵物品—恐怖的食人草、直達死神的直通專線、仿造全新造型風潮的高科技手術台，以及專業級五重唱機。全新功能的新物件和全新的互動選項都有著前所未有的新鮮體驗！



組成自己的樂團，吉他手、貝斯手、鼓手快點就位就！



和教授敬杯酒，感謝這四年沒有把我當掉



食人草，從這種植物上可以擠出增長壽命的飲料？

遊戲主要特色

特色一 全新的時態、趕流行的模擬大學生以傲視一切、唯我獨尊的態度征服校園。他們不再躲在父母的羽翼下，您可以在模擬市民從大一新鮮人成長為大四學生的過程中，讓他們放手追求不同的生活目標、逐漸喪失天真。

特色二 遊戲方式著重讓模擬市民享受大學生活的同時，漸漸成長為大人。您的模擬市民將有全新的願望和恐懼，與他們的社交生活和校園生涯息息相關、控制他們的能力來影響朋友、同學、及其他模擬市民，幫助自己在求學期間達成目標。

特色三 讓您的模擬市民沉浸在大學生活裡。他們用全新的方式賺錢，像是兼家教、當酒保、當餐廳跑堂、搞樂團、或鬼混。您的模擬市民可以造訪像是彈子房、咖啡廳、健身房和商場等熱門地點。他們可以搞個秘密社團來賺錢，並在成績單上動手腳。

特色四 從11個主修科目中選擇您的興趣，保持模擬市民的成績在正確的軌道上，確定他們最後可以拿到文憑，順利開啟四種新的職業生涯，包括超自然、演藝事業、藝術家、和自然科學家。

特色五 和無法無天的室友住在便宜的宿舍裡，加入greek house、或和一群朋友在您豪華的大學宿舍裡聚會。

結語

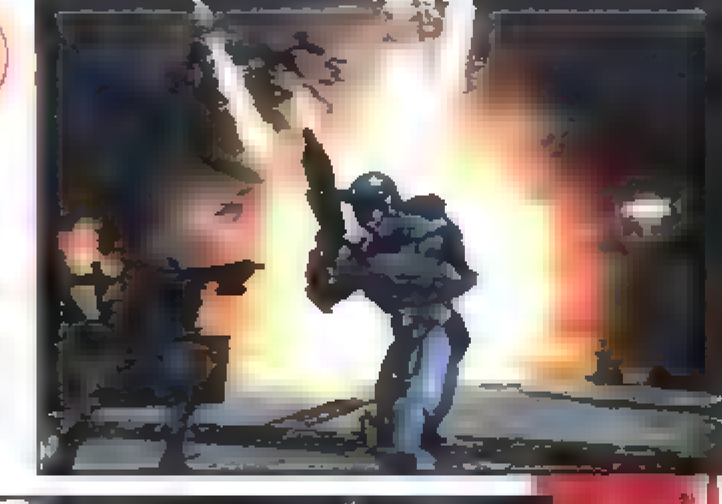
《夢幻大學城》將模擬市民的生活刻畫得更加精采且栩栩如生，也讓模擬世界變得更加豐富且更有樂趣了。[illegible]定你的志趣並且全力以赴，盡情暢快的去體驗校園的魅力以及瘋狂的青春，讓所有模擬市民都能順利畢業成為出色的社會新鮮人吧！

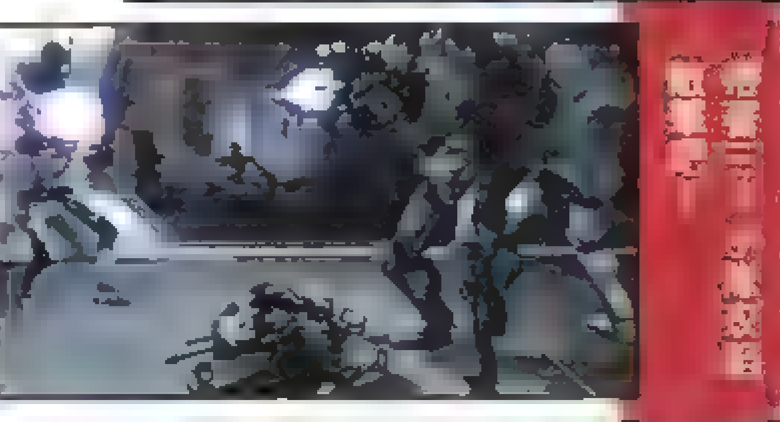


下課後在校園裡悠閒的聊聊天或者玩玩遊戲吧！

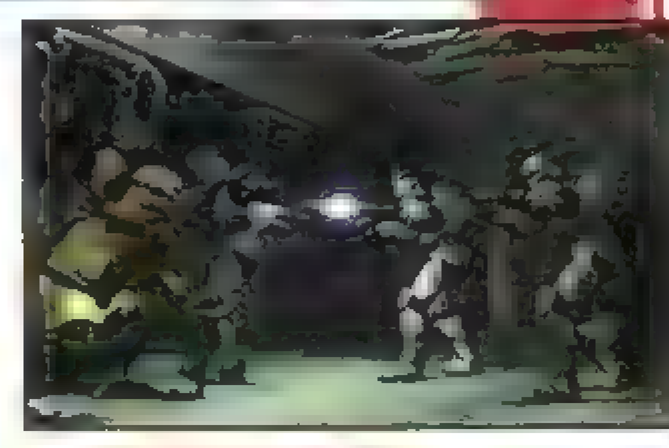
劇情緊湊 敵軍強悍

故事的背景設定在「星際大戰首部曲」和「星際大戰二部曲」這段期間，《星際大戰 共和突擊隊》涵蓋了新奇及熟悉的場景，包括敵方領域和吉歐諾西斯星球的地下世界，分離派核心船艦的巨大精確內部場景，被擊敗的共和突擊船艦，以及武技族母星卡須克的叢林和樹林城市。玩家將在戰鬥中對付諸如超級戰鬥機器人、殲滅機械人、吉歐諾西斯機械人和戰士，以及傳度杉拾荒機械人和傳度杉傭兵。他們也將面對二部曲中的新反派角色，分離派軍隊的葛里瓦司將軍的強大護衛。《星球大戰 共和國突擊隊》使用《虛幻2003》的引擎，號稱有8種風格各異的戰場。僅從目前的幾張截圖來看，遊戲的圖像相當不錯。畫面鮮艷而又細緻，華麗且不乏真實感，一如去年的傑迪學院。實際上，有盧卡斯的金字招牌掛著，自然就是一流視覺效果的保證了。





STAR WARS REPUBLIC COMMANDO
星際大戰 共和突擊隊



《星際大戰 共和突擊隊》是小隊制的第一人稱射擊遊戲，讓你探索「星際大戰」的軍事精銳世界。遊戲中你的任務是深入敵陣，在三大不同戰役中，挑戰14個緊張刺激的關卡，面對十數名兇殘的敵人。遊戲也將提供死鬥、團隊死鬥和搶旗子等多種多人遊戲模式，讓玩家體驗多種不同的玩法。



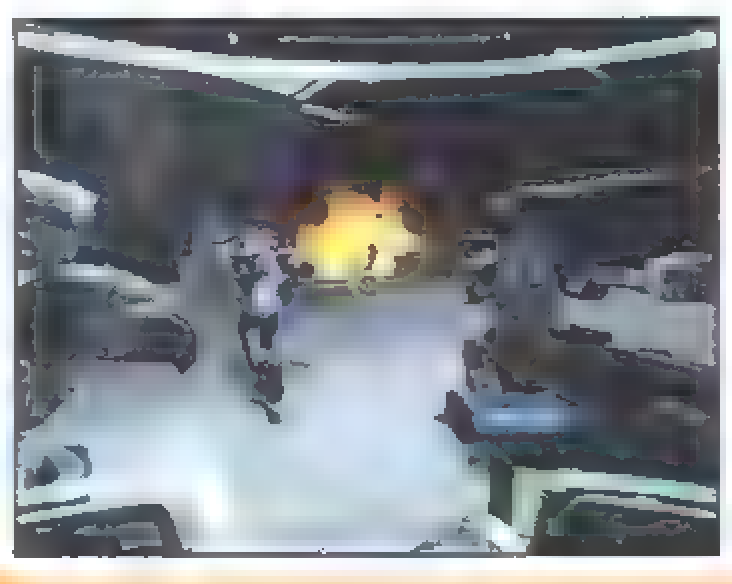
GAME INFO

製作開發 LucasArts
代理發行 LucasArts
發行日期 3月
遊戲類型 第一人稱射擊 語言版本 英文
適用平台 Windows 98/ME/2000/XP

終極武器 共和突擊隊

遊戲中雖然提供許多威力強大的武器，但最強的武器還是玩家帶領的共和突擊隊。共和突擊隊是複製人部隊中的菁英份子，是一支武藝高強、受過高度專業訓練、能夠執行秘密任務的小隊。玩家必須率領他們的共和突擊隊深入一系列的任務，進行拯救人質、滲透、取得資料、暗殺、突擊、爆破以及偵察任務。他們可以使用眾多威力強大的武器，包括共和突擊隊的主要配備，DC-17m可互換戰鬥武器系統、DC-15s腰間光手槍，以及例如傳度杉奴隸APC陣列光槍和吉歐諾西斯菁英光束武器等敵人武器。







但是玩家最棒的武器仍舊是突擊隊本身。突擊隊會迅速地對玩家的命令，以及面對的情況做出直覺反應，無須大量且繁複的小隊設定。

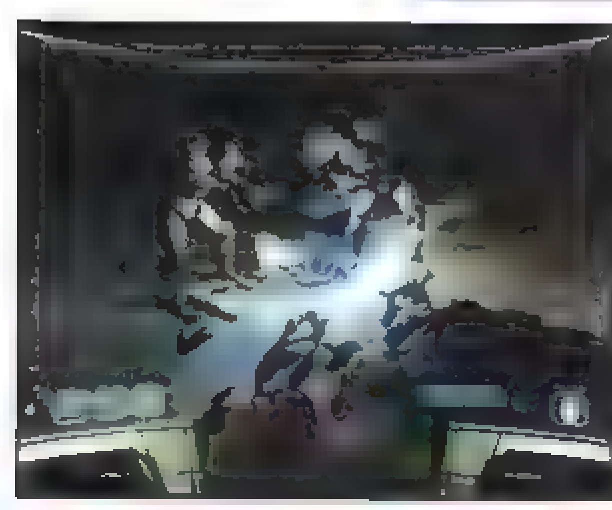
官方網址：http://www.lucasarts.com/games/swrepubliccommando/

SYSTEM REQUIREMENTS
＊CPU Pentium III或是Athlon 1.0Ghz以上 ＊記憶體 256MB ＊硬碟 2.0G
＊顯示卡 DirectX 9.0以上/64MB ＊光碟機 8倍速以上 ＊音效卡 DirectX 9.0C相容的音效卡

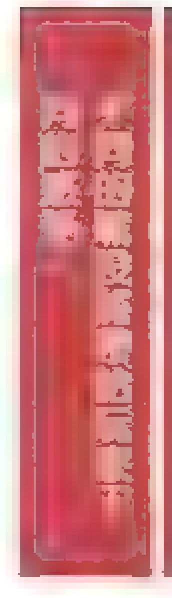
共和國最精銳的[illegible]

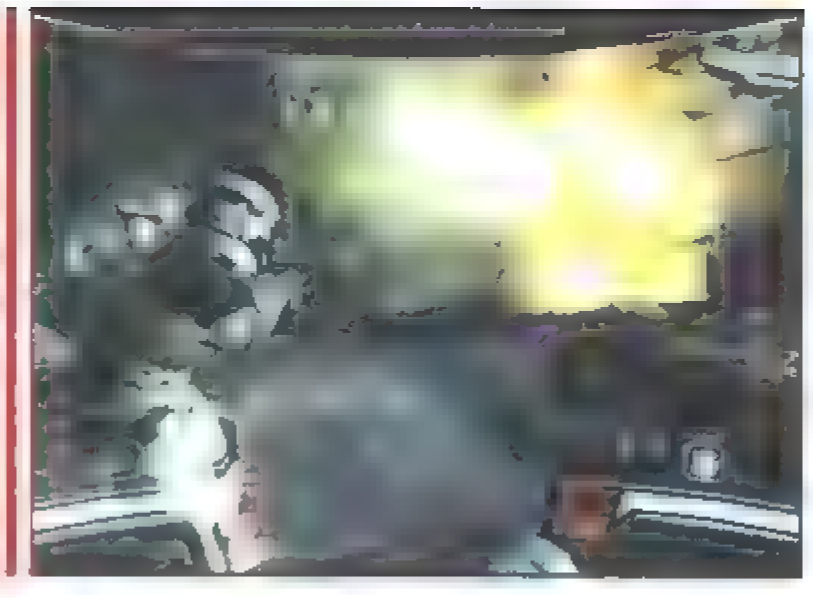


這回LucasArt準備用最新的遊戲《星球大戰：共和國突擊隊》來向大家展示，這群批量生產出來的克隆士兵並不是我們想像的那樣，除了多便一無是處的炮灰。



這些傢伙乃是依照整個銀河裡最厲害的傭兵詹戈·費特的基因製造出來，經過最嚴格的訓練，擁有遠超一般意志的戰士。根據LucasArt目前透露出的信息來看，《星球大戰：共和國突擊隊》將是一個帶有濃重軍事氣氛的射擊遊戲，想在特種部隊裡生存下去將不止需要勇猛果敢，對手中武器的瞭解以及優秀的戰術素養都是必不可少的。就如《星球大戰：克隆人進攻》裡描繪的那樣，這些士兵乃是把忠誠、勇敢和技巧灌到詹戈·費特的模子裡鑄造出來的。而特種部隊則又是從他們中間嚴格選選出來的精英中的精英。玩家便是作為這樣的一個強力戰士登場，並帶領三名部下去不同星球剿滅那些最危險的離分子。遊戲可以支持多人聯機的死亡競賽、奪旗等等經典模式。





多樣的武器與[illegible]

和《克隆人進攻》裡差不多，但特種部隊成員只能攜帶兩種武器，最初你只能擁有一支DC-17M多用途步槍和一把DC-15能量手槍。作為主要裝備的多用途步槍可以在突擊步槍、狙擊步槍以及榴彈發射器之間切換武器模式。在任務過程中你可以找到一些附件來增強你的武器或是為它添加新的功能，而且還有機會拾獲到敵人的武器來用，比如說強盜子的霰彈槍、吉奧人的弓槍等等。遊戲中除了槍支以外，還有各種手雷，並且在手臂上的裝甲裡還有突擊隊員最後的武器——把折疊刀，它可以在你需要的時候彈出來，就像電影裡詹戈·費特的玩意那樣。今天在《星球大戰：共和國突擊隊》中總共將出現十數種武器，這在一向「氣的星戰遊戲中已算是數目繁多了。



在遊戲中有許多可資利用的東西來幫助玩家完成任務，我指的並不只是你可以操作的炮塔或者戰鬥機械人什麼的，對於有利的地形，掩蔽處等等都算是「可利用」的條件。當然，這需要玩家多動腦子才行，你將會發現，恰當的指揮你的三個手下可以有效的避免那些「不必要的犧牲」。



正邪勢力大對決

《西斯大帝》的劇情故事發生在《舊共和武士：絕地武士》之後5年，此時一代的主角Revan在與前代最後反派Malak決鬥後已經消失蹤影，整個星系處於一片混亂狀態，共和國不再有能力保衛世界，而西斯教徒卻一直企圖要把絕地武士消滅殆盡，並一直在追殺他們認為的最後一名絕地武士，因為這名絕地武士擁有拯救世界的關鍵，這個武士，就是遊戲的主人公。故事中不但將為玩家們說明神秘的力量「原力」的來原，還將詳細闡述「Jedi」與「Sith」這分別代表正邪雙方的兩大勢力對抗的長久戰爭的根源。除了全新的故事劇情外，《西斯大帝》將引進大量令人懷念的角色，以及邪惡的新反派角色。運用超過30種新原力，玩家可以使用「原力混亂」讓意志薄弱的敵人在戰鬥中轉而對付同夥，或利用「原力視野」看穿門或窺探角色的障礙。玩家也可以在七大世界中，包括採礦殖民地皮拉哥斯，以及在前部作品中被摧毀，後來重建的荒地泰羅斯，以自己的方式探索和戰鬥。





舊共和武士2：西斯大帝



《星際大戰 舊共和武士2：西斯大帝》是2003年得獎作品的續章，設定在舊共和這個獨一無二的時代背景，距離「星際大戰首部曲」4000年前，《西斯大帝》帶來了充滿危險的全新劇情、新角色、新職業、新地點和新原力。



GAME INFO

製作開發	Obsidian
代理發行	LucasArts
遊戲類型	角色扮演
遊戲售價	1290元　語言版本 英文
適用平台	windows 98/ME/2000/XP

官方網址：http://www.lucasarts.com/games/swkotor_sithlords/



神秘的絕地武士



作為遊戲的主角，那名唯一倖存的絕地武士，遊戲開始時你在位於一個荒卆的小行星帶上的採礦站 Peragus Station的醫療室中甦醒過來，然而對於往事和自己身份的記憶卻已經完全喪失，唯一能想起的只是你在一艘共和國戰艦上暈了過去，同時，更為嚴重的是你已經失去了同神秘力量「原力」的聯繫，在隨後的故事中你將一步步去找回失去的記憶，探尋自己神秘的真實身份，以及肩負起反抗西斯教徒和拯救整個星系的重任。對於主角的真實身份，雖然官方沒有更多的透露，但極有可能是一個帶有雙重身份的人物，而在隨後的整個遊戲過程中，玩家都將在代表正義的絕地和代表邪惡的西斯兩大陣營間徘徊，兩大陣營也各自有完全不同的職業與屬性發展，玩家將通過遊戲中的各種分支選擇來決定自己最後的命運。



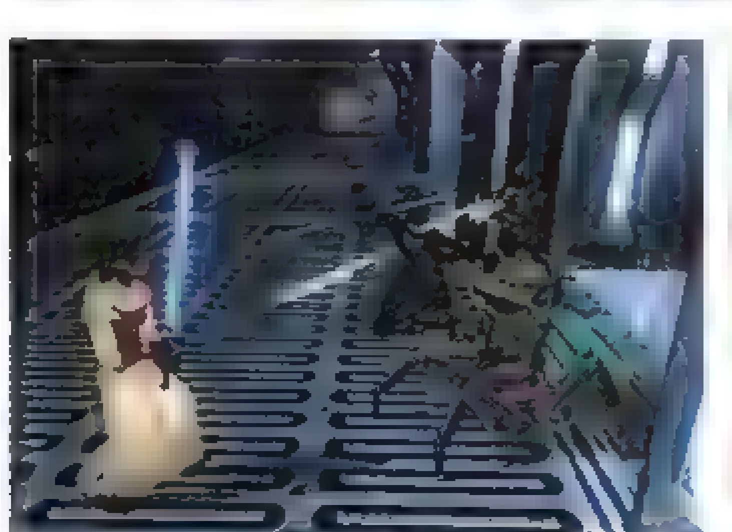
SYSTEM REQUIREMENTS

* CPU　PIII 1 GHz
* 記憶體　256 MB以上
* 硬碟　4 Gb以上
* 顯示卡　支援DX 9.0c/32MB
* 光碟機　16倍速以上
* 音效卡　相容於DX 9.0c 音效卡

更加豐富的人物內容

在《西斯大帝》中玩家可以選擇三種不同類型的絕地武士，每一種都擁有各自的特殊原力，遊戲開始時也會有一些教學性質的任務提供給玩家。遊戲的舞台將主要集中在整個Ebon Hawk的7個區域，你將一一加以探尋，並通過和NPC人物的交談來獲取信息，同時和前作一樣，在遊戲過程中會不斷有新的同伴加入到你的探險隊中，其中既有玩家熟悉的面孔，也會有一些新角色登場。遊戲中總計約10位同伴會加入隊伍，其中既有敵人，也有朋友，而這也會使劇情的發展更加曲折，另外在冒險過程中也會穿插有一些Mini性質的輕鬆節目。新作的戰鬥系統也與一代大致相同，不過在武器系統進化、技能等級提升方面將更有自由度，玩家可以使用30多種武器，並且能夠通過「強制干擾」使敵人自相殘殺，而戰鬥動畫也更加豐富有趣，根據你的等級高低而不同，等級低的時候，你的戰鬥動作就比較拙劣，而隨著等級的提升，你的招式將變得更加華麗和致命。

對於RPG玩家和星戰迷來說，《舊共和武士2：西斯大帝》都是一款值得關注的遊戲，讓我們一起拭目以待吧！





，眾多魔物想必是邪惡西斯的爪牙吧！

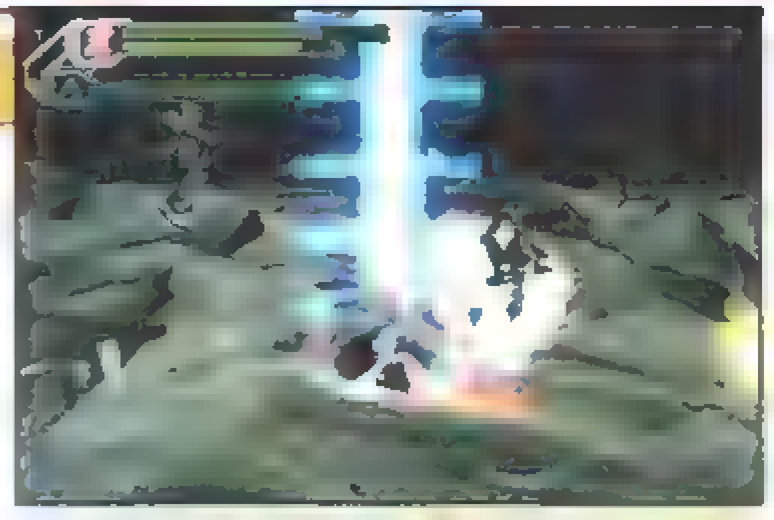
遊戲重點特色

本遊戲是榮獲超過35項「年度遊戲」殊榮的《星際大戰：舊共和武士》的續集，以全新、創新的故事，設定在廣受歡迎的星際舊共和時代，其中充滿令人著迷的世界，在充滿新場景（例如下層和下雪）的全新環境和地點冒險旅行，並有超過60種視效震撼的新特技和原力，更包括眾多新攻擊、防禦和被動特技，能夠讓你創造獨一無二的角色。搭配各種新武器、新升級選項－使用腕式火箭發射器轟炸你的敵人。除了自己之外，還能會見數百名新角色並與之互動，並與至多10名不同角色組成你的隊伍，每位角色都有獨特的個性和動機。遊戲也包括了6種新職業，例如絕地武器大師和西斯刺客，讓你特殊化你所專精的原力。遊戲的進行也是相當精彩的，有著強化的戰鬥系統，提供更多戰鬥選擇和策略，外加數百種新角色戰鬥動畫，一定讓你大呼過癮。背景音樂也不隨便，由LucasArts編曲家馬克·葛里斯基（Mark Griskey）製作的嶄新交響樂章，合計播放時間長達……小時，讓你同時享受視覺與聽覺的快感。

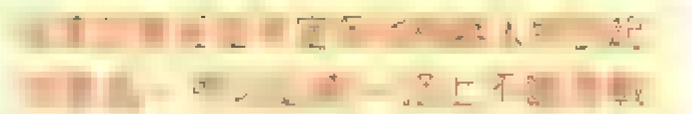
哈遊戲 舊共和武士2

故事 背景

在經過了連續多次的戰亂之後，地球的環境日益惡化而荒廢。人類為了實現移居月球的計畫而開始建造月球通道，這項計畫便稱為「雅科布計畫」，並且在軌道輸送帶完成後開始正式執行。同時許多的「新世代思考型機器人」也為了建設基地而被送往了雅科布基地。然而，在一次軌道輸送貨櫃墜落的意外中，艾克斯竟然意外的發現一批新世代思考型機器人擁有著複製DNA晶片的能力。更危險的是，這批思考型機器人竟然能夠輕易地複製了應該已經被完全消滅的「西格瑪」的DNA。而緊接著各地也紛紛傳出了新世代思考型機器人發生暴動的事件，到底各地的騷亂只是單純的暴動？或者是西格瑪的黑影試圖藉由複製DNA來感染新世代思考型機器人以悄悄復活？宇宙開發盛行的背後與新智慧型機器人的大量生產是否隱藏著不為人知的陰謀？為了找出幕後的真相並且平定各地的動亂。艾克斯再次帶領著傑洛和艾克賽爾展開了通往宇宙的冒險。









洛克人X8

這代《洛克人 X8》中艾克斯、傑洛、艾克塞爾，又將面臨到新的挑戰與冒險！除了要面對新的敵人、新的戰場與新的考驗之外，連遊戲系統也一樣跟著有著新的變革，讓遊戲的進行更加刺激與挑戰性。而且遊戲進行時，玩家所操作的是主要角色，如果主要角色陷入敵人陷阱或是機關時，還能夠呼叫副角色前來救援，因此，雙人搭檔協力脫離險境，是這代創新的設計。



發行日期 3月10日

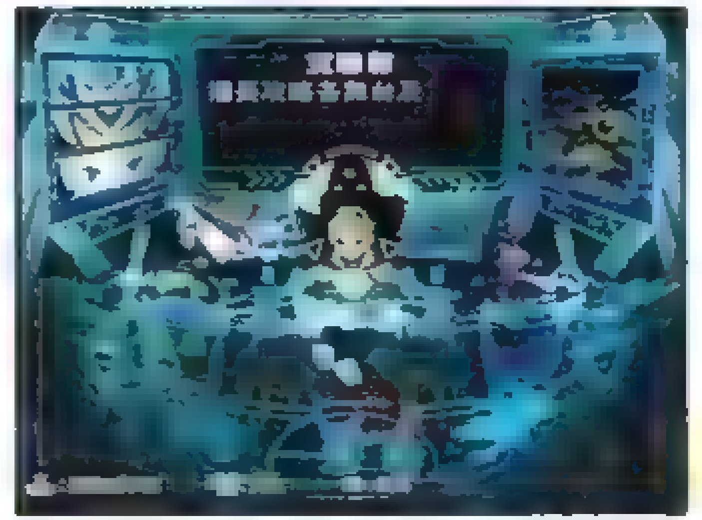
製作開發 CAPCOM
代理發行 美商藝電
遊戲類型 動作
遊戲售價 NT990元 語言版本 中文
適用平台 Windows 98/ME 2000/XP





新增 特色

繼《洛克人 X7》之後，艾克斯、傑洛與新增的同伴艾克賽爾又將在《洛克人 X8》上顯身手！承襲了《X7》的角色更換系統，這次的出擊依舊可以從艾克斯、傑洛、艾克賽爾三人中選擇兩位來執行任務。在戰鬥中當一位角色損傷過多或者需要運用同伴的專屬特性時便可以隨時呼叫待機角色出場，面對具有捕獲能力的敵人時也可以在被困住後呼叫同伴來擊破陷阱予以救援。而在作戰中的同伴的表現也會影響待機夥伴的血量恢復速度。除此之外《X8》新增了POWER系統，只要擊破敵人就能不斷的累積POWER。當POWER量達到100%，出擊的2人便能聯合使出威力強大的雙重攻擊以便在危急關頭化險為夷。當每次選擇關卡時也都可以從三位女性領航員中選擇一位作為輔助，她們便會在關卡進行中利用自己擅長的特色來分析敵人的弱點，發掘隱密的通道寶物，或者分析關卡攻略。



任選一位女性領航員來輔助主角

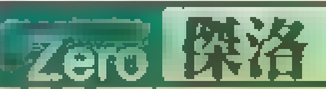
官方網址：http://www.ea.com.tw/products/products_info.asp?no=1684LTW

＊CPU PIII 1G ＊記憶體 128MB ＊硬碟 1GB ＊光碟機 8倍速以上光碟機
＊顯示卡 VRAM 64MB以上 ＊音效卡 DirectX相容音效卡

登場角色

X 艾克斯

非正規獵人第十七精銳部隊隊長，有著超越特A級獵人的實力，在多次的戰鬥中成功阻止了西格瑪的野心。懷抱著善良的心守護著世界和平。這次月球計畫的叛亂事件中依舊率領著傑洛與艾克賽爾一同對抗躲在幕後中蠢蠢欲動的邪惡勢力。面對著全新的挑戰，艾克斯可以在各個關卡中蒐集到有著全新的裝甲系統「諾依捷裝甲」的各個部位來提升能力，而諾依捷裝甲又分為偏重力量的I型態和偏重速度的H型態，各自有著一組頭盔，手腕，盔甲，腳部共八種不同的配件，可以視每一關的需要而任意搭配不同的部位配件，或者全部選擇同一套的配件就能使出專屬的特殊盔甲能力「終極暴擊」。而在打倒每關的敵人首領之後也可獲得全新的特殊武器能力，像是冰凍敵人的急凍彈，土屬性的水晶防禦牆，或是能吸收一切攻擊的黑洞穴。只有善用各種屬性的武器並且靈活的調整裝甲才能將艾克斯的實力完全發揮出來！



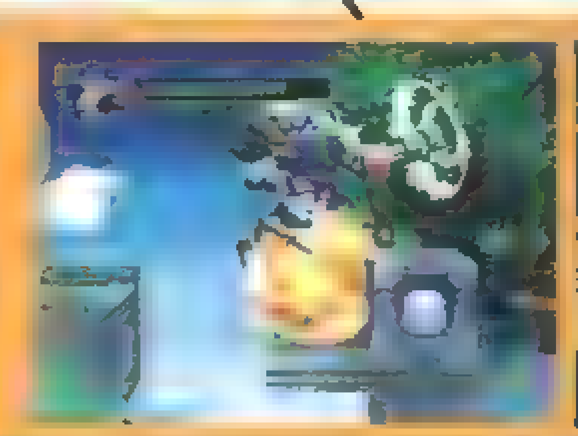
Zero 傑洛

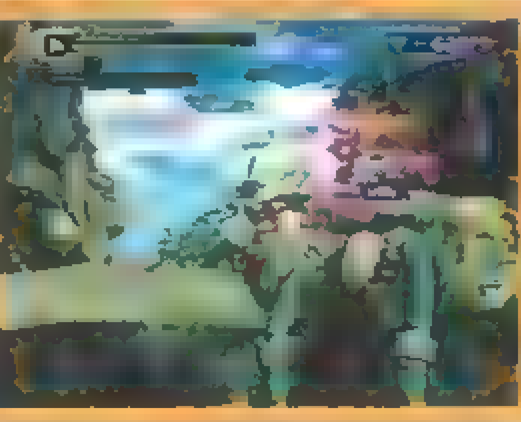


非正規獵人第零特殊部隊前隊長，特A級獵人，紅色的頭盔以及金色的頭髮展現出他的才能與魅氣。在撲朔迷離的身世漸漸明朗後便一直與艾克斯並肩作戰。手上的光束劍是他最擅長的近距離強力武器，與艾克斯的遠距離洛克飛彈攻擊展現出完全不同的戰鬥風格。這次在《X8》中除了一直以來的招牌光束劍外，也新增了許多嶄新的近戰武器：距離比光劍更短的鐵扇，雖然攻擊距離縮短，但當站立不動時便會擺出特殊的架式來反彈敵人的子彈；還有與光劍長度相當的鐵鎚，雖然一擊的攻擊力相當強但卻同時也降低了攻擊速率；偃月刀則是經典的長型武器，在舞動的瞬間便能殲滅遠處的敵人。距離比鐵扇更短的拳套則是能將原本招式型態加以改變的特色武器，最後甚至還有一把傳說中的究極之劍藏在遊戲中等待著傑洛發掘。而在戰鬥武器的多樣化之外，在打敗每一關的敵人首領之後傑洛也可以得到許多新的絕招，例如火焰系的焰降刃，冰系的冰龍昇，雷系的雷光一閃等等。揮舞著手中的光劍，以俐落的身手和二連跳斬殺敵人，在這次的冒險中傑洛依舊是最沉著可靠的夥伴！

AXL 艾克賽爾

在《X7》中初次登場的新世代思考型機器人，屬於這次爆發叛變的「新世代思考型機器人」的原型機。同樣使用「槍」作為武器，艾克賽爾的槍雖然不能像艾克斯的洛克飛彈一樣聚氣來提升攻擊力，但是在連射性上卻有著更為優異的表現。在擊敗各關敵人首領之後便能獲得各種不同屬性的槍，威力雖然略為降低但在使用時卻是完全不需要耗費任何武器能源。艾克賽爾的另一個特點則是身為新世代思考型機器人的他也同樣擁有著複製DNA晶片的能力。只要以複製彈擊倒敵人後取得DNA晶片便可以變身成敵人的型態並且擁有相同的能力，在適當的場合使用將有助於發現各種隱藏的通道和秘密。儘管還算是初登場的新人，但艾克賽爾的八方位多屬性制空連射加上噴射浮游能力以及短暫的滾地無敵時間等豐富的動作性無疑的都讓艾克賽爾成為最靈巧的夥伴。

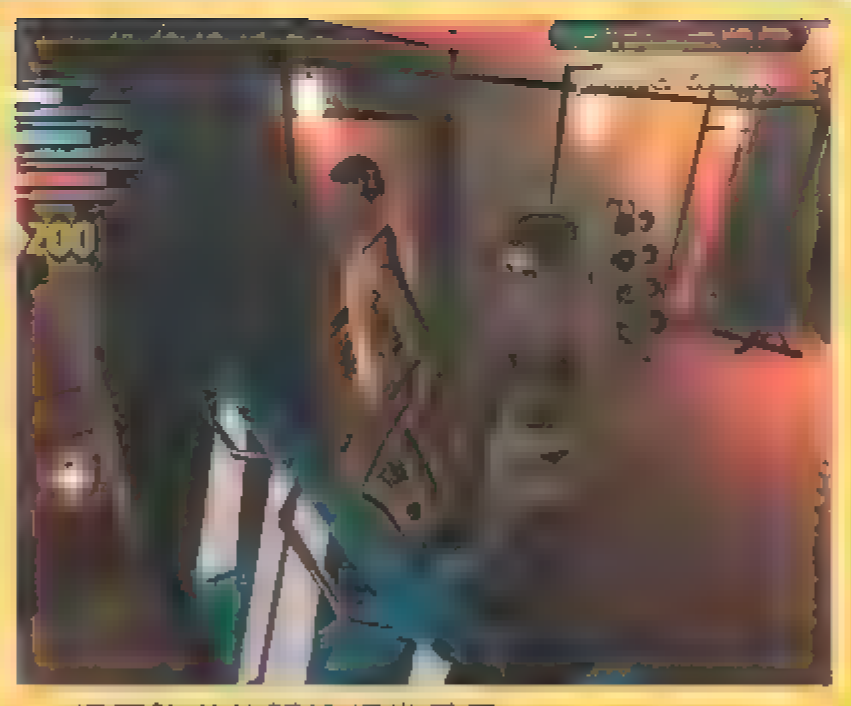






簡單的遊戲創造豐富體驗

進入《慾望城市》前請摒除你以往的社會禮俗，以幽默的態度看待自己，忘卻你現在所置身的社會環境，因為在《慾望城市》的世界中，你對金錢、性、權力的潛能將被完全開發。而在遊戲中透過多元化的ＮＰＣ人物互動與誘人的特殊場所，玩家可以自行在多處場所探索並發展你的人際關係，進而引發出意料之外的互動情節。像是在夜總會或精品店，你可能勾搭上有夫之婦而與人結怨或是遇到一個令人難以捉摸的善變女；更可與超級巨星同台跳舞把酒言歡。能有什麼樣的際遇，就得看你的交際慾望，若一個人坐在角落喝悶酒，可是會急死那些對你拋媚眼的性感美女！



▲擁有強壯的體魄相當重要。



7SINS 慾望城市

製作許多知名戰爭遊戲的Monte Cristo 這次要挑戰的可說是《模擬市民》成人版。一款貼近你我生活最深層情感的模擬遊戲，它強調人類內心最邪惡的一面；在此錢財、社會地位及漂亮女伴，將是你終生追求的三大目標！慾魔戰戟在你犯下被社會道德制約的封鎖時就會出現！《慾望城市》正是要為這些制約賦與適當場合，讓每位玩家能恣意發揮自己的想像力，擴展個人情色世界



GAME INFO



發行日期 2月

製作開發	AM2
代理發行	ATARI
遊戲售價	NT 990元
遊戲類型	語言版本
適用平台	Windows 98 ME,2000/XP

縱慾是要付出代價的

《慾望城市》允許主角透過互動與ＮＰＣ人物建立互信的關係，進而發展更進一步的特殊情感，但要注意避免強迫對方接受你的請求，那只會讓你變成惹人厭的傢伙。玩家不能有太多的邪惡意圖，假如你的邪惡想法太高，那你就要進行一些具道德感的行為以降低邪惡感！受道德規範的７大原罪，你也可以放縱他們並享受短暫的快樂，但不久後你得為此付出代價。



▶想把妹最好先學會如何累積財富。

一手搞定全場美女

若一個模擬遊戲有著複雜的介面要操控點選，那你一定沒去嘗試令人沈淪其中的 [illegible]《慾望城市》，只要你點擊滑鼠左鍵就可完成所有你想做的事，而鏡頭會主動將焦點放在你的主角身上，讓你自然地對全景一目了然，也可利用滑鼠右鍵自由旋轉鏡頭與放大縮小的操控！當主角與ＮＰＣ一同在吧台飲酒、共進餐點或是共舞的話，那麼鏡頭將會以最佳的電影角度呈現最浪漫的相處情境！有時你也可以第一人稱視角觀看你的女伴，好比在共餐時就會看到她的身影，當你被拒時就會有桌下春光可看喔！當然得在你的女伴是否拒絕時才有意義喔！



▲在舞廳中盡情狂歡。

*CPU PIII-1G *記憶體 256MB *硬碟 500MB *音效卡 100% DirectX compatible
*顯示卡 支援DirectX 9.0 64 MB顯示記憶體 *光碟機 8倍速光碟機

投其所好言行得體

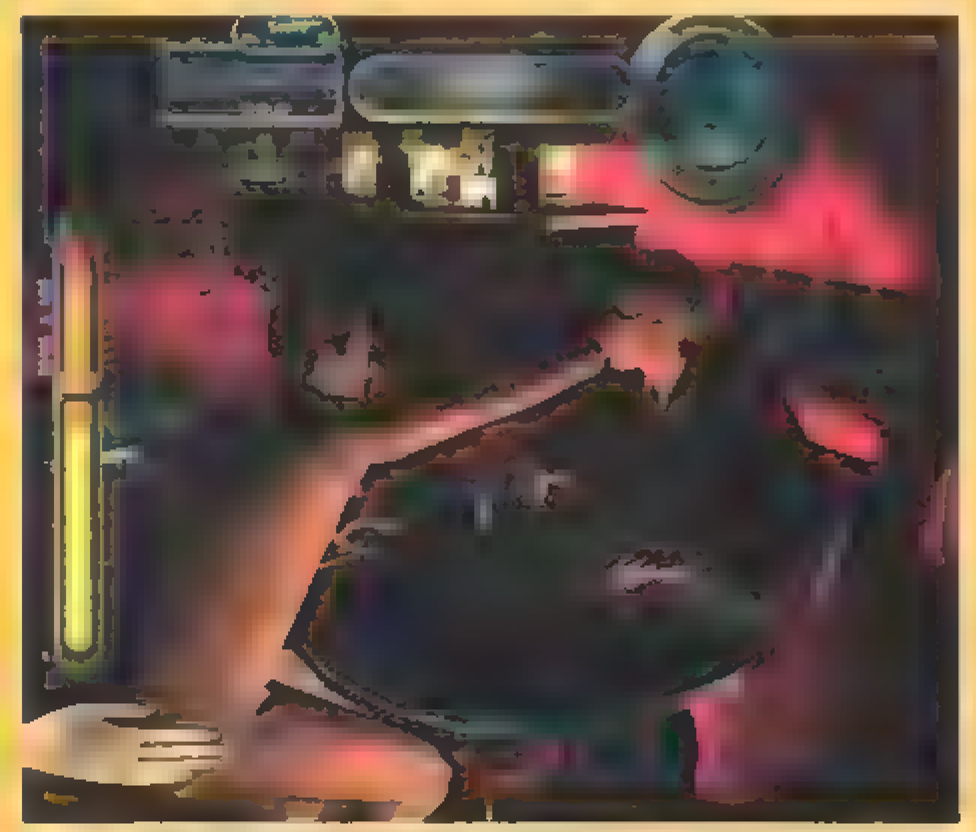
在《慾望城市》中你得征服每位NPC人物，但是每個人有著她們獨特的人格特質，你需要在互動過程中發掘對方的喜好，並針對她的需求調整你的言行，若你們還處於剛初識階段你就想要強吻對方，那麼你已為你們的關係劃下句點。互動關係與模擬市民不同的地方不在於你說什麼而是你「如何」去說什麼，因為你的行為會為你的成績單加分或減分。遊戲中每個人一定有罩門，而你的主角就有恐懼、性慾、暴行這三項內在弱點。當你遇到具威脅性的人時你就會產生恐懼，當你遇到動人美女時你的性慾就會由然而升，當你與無趣的人交談，你一定會想將他的頭打爆，並即停止這場無聊的交際！當你的弱點強化後會怎樣呢？當然就是不聽你的使喚，做出令你不可原諒的無禮行為，除非那正是你想做的事！



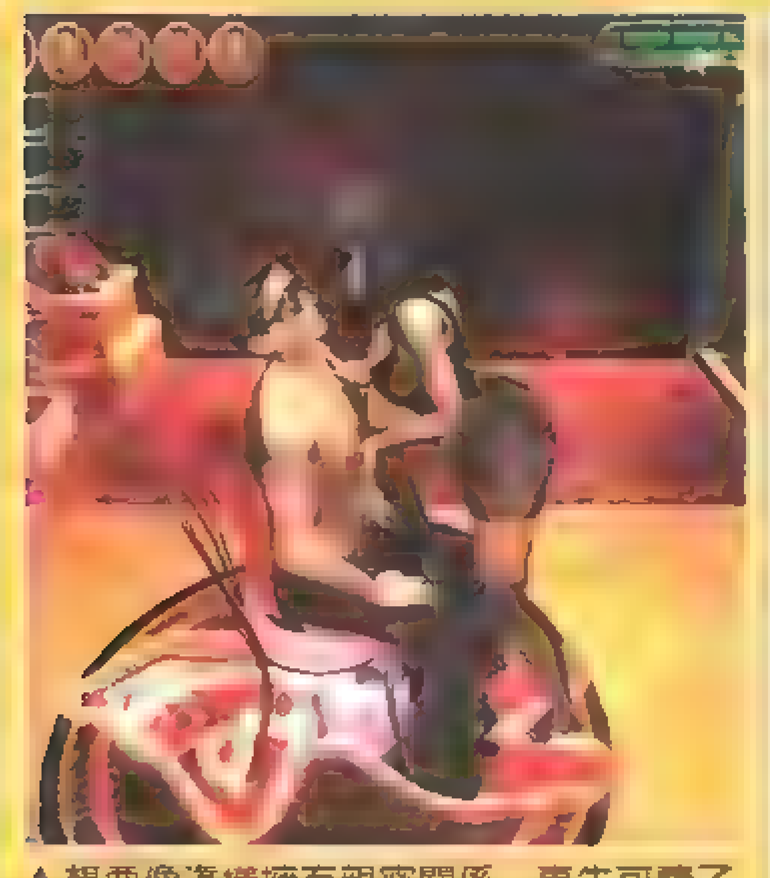
▲在這裡能做什麼壞事呢？動動腦吧！

複雜的人際關係

不要以為嘴巴甜就是拍馬屁，第一次見面該有的禮貌及[illegible]客套會影響[illegible]第一印象，也會影響你[illegible]的關係！其實每位NPC人物都要花長時間的[illegible]，這樣才能獲得對方的好感[illegible]獲得特殊的關係。《慾望城市》是以真實世界為基礎，所以你的主角不可能是[illegible]，擁有過人的體力！所以你要注意一下你的主角體力，若[illegible]的人是不可能有任何戀[illegible]！[illegible]只要與對方交談甚歡，追得女[illegible]！[illegible]錯了，遊戲中每個NPC對你的喜愛[illegible]，若要得到對方對你的注意，你就需要透過[illegible]，[illegible]渴望，直到最後才有一絲機會！[illegible]會有很美好的收穫喔！



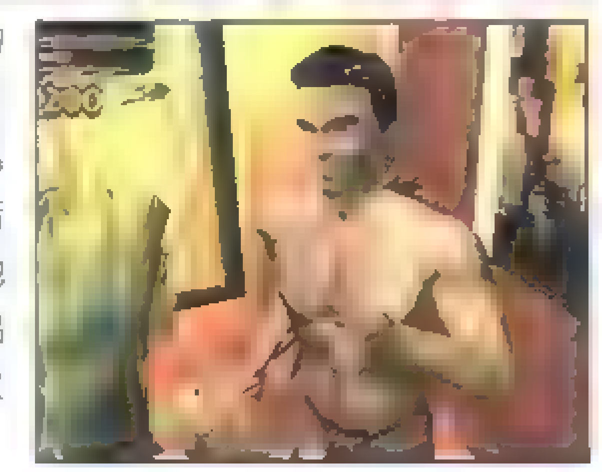
▲一巴掌朝那個老是愛說無聊話的人的臉打下去吧！



▲想要像這樣擁有親密關係，事先可費了不少功夫

做個情場高手

若說花朵能獲得女友的微笑，豐富的家飾贏得她的青睞，高品味的傢俱擺設將使她對你更加傾心！那麼遊戲中將近２００多件的物件，讓你為自己好好裝飾你的居住環境，建造音樂室、舞池、小酒吧等，（家）可作為你最後決戰的場所，它更可以幫你達成你最終的渴望！美女在前，那有不多看一眼的可能，當然是要好好審視一番，從頭到腳，掃射一番，為每位美女打一份優良的成績單，才是對美女的敬重之道！遊戲中會有多達25款與生活息息相關的小遊戲，像是在黑暗中上廁所、[illegible]盡可能地瘋狂[illegible]或是在限時二十秒內喝最多的啤酒，在小遊戲中你可以獲得額外的獎賞。

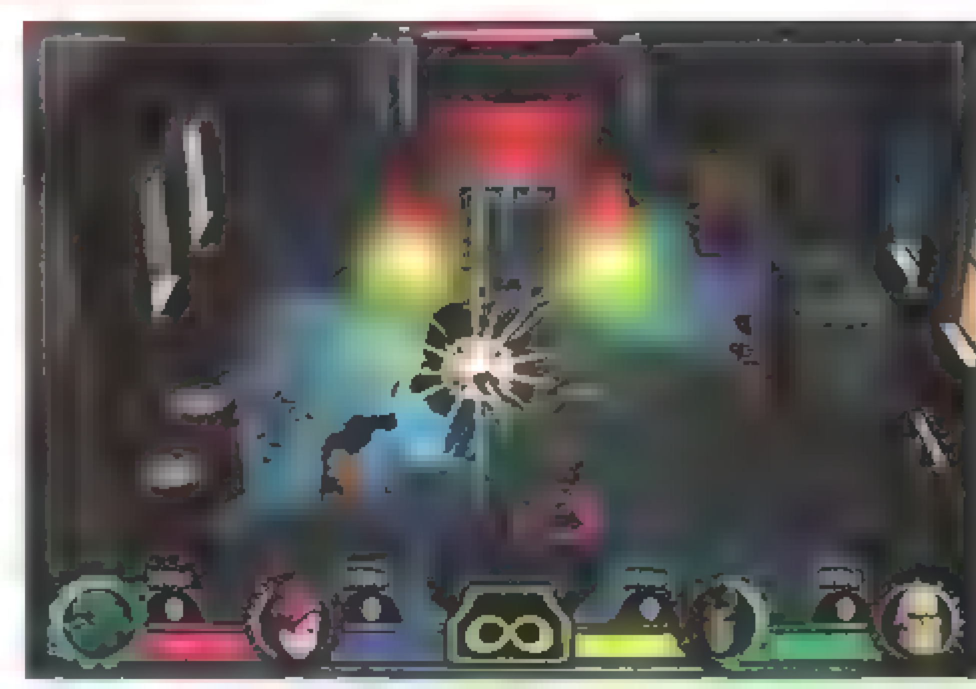


哈遊戲

慾望城市

多樣化角色及模式組合

遊戲中，玩家可以依照不同模式選擇多達二十種角色。不過在冒險模式，一開始只有四支忍者龜可以選擇唷！隨著冒險進展才會逐次開放凱西、April等相關角色。在格鬥模式下，一開始可以選擇的角色就比較多，包括斯普林特師傅或史瑞德等反派角色。不過呢，還有些角色是要靠冒險模式下，解鎖破關才能選擇，所以想要有更多樣的角色，不妨多努力去冒險看看吧。



◀2005年3月將推出的忍者龜系列最新力作！

▼主線的關卡必須突破才能進到下一關卡！

忍者龜 TMNT MUTANT MELEE 變種格鬥



自從「忍者龜」問世後，除了卡通、電影、電玩等之外，許多電玩廠商也致力於其遊戲作品與角色設定的開發。終於在2003年的10月，日本Konami公司橫跨四個平台（PC、PS2、GC、Xbox）發行了「忍者龜」。本次是「忍者龜」系列的最新作（TMNT），由Konami公司夏威夷工作室研發，將於2005年3月上市，以下就帶各位忍者龜迷先睹為快吧。



GAME INFO

製作開發 KCE Hawaii
代理發行 Konami
遊戲售價 未定
遊戲類型 冒險 動作　語言版本 英文
適用平台 Windows 98/ME/2000/XP

兩種模式與不同的小關卡

進入遊戲主選單，前兩項將是冒險模式(adventure story)跟格鬥模式(melee match)。冒險模式顧名思義，就是帶你進入忍者龜正義大冒險的旅途中。而格鬥模式則是讓人選擇角色與場景，進行一場無拘無束的大亂鬥！

冒險模式

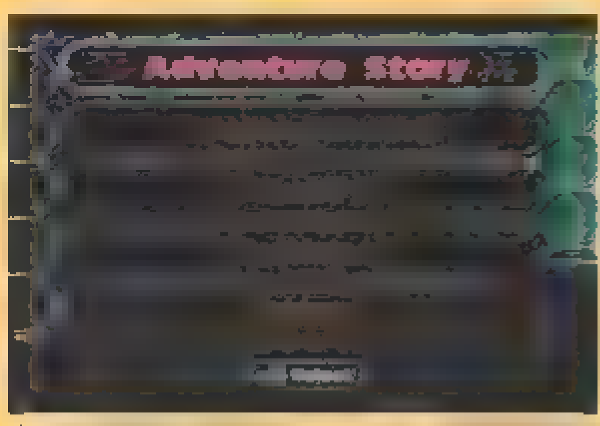
在冒險模式底下，一開始都是換當的模式，包括打…包，或是跟其餘的忍者龜對打，再三關前，可能還會有斯普林特師傅的生存考驗！接著可能就是KO考驗Melee Match，在限定的時間內打掉一定數目敵人的考驗，不過最值得驚訝的是還有生存大考驗呢！玩家必須在限定時間內把炸彈等危險物品移除，才能讓自己倖存過關。當然，這些關卡可能會給予一些額外的獎勵，例如token或開放新角色，端看玩家想不想破關。



▲冒險模式底下有10個角色欄位！

格鬥模式

格鬥模式底下，其實大亂鬥也是有不同的任務目標的！不妨仔細看看選單上的文字，有Melee match就是贏得最多KO的為王。至於Keep away通常就是持有一件重要物品獲得最久的，為勝利。king of the hill則是占住特定點越久（點會移動）的人將會獲得勝利！因此，玩家不能僅是大亂鬥那麼單調的打鬥方式而已，有時可以想辦法去耍耍心機，讓自己獲得競賽勝利囉！



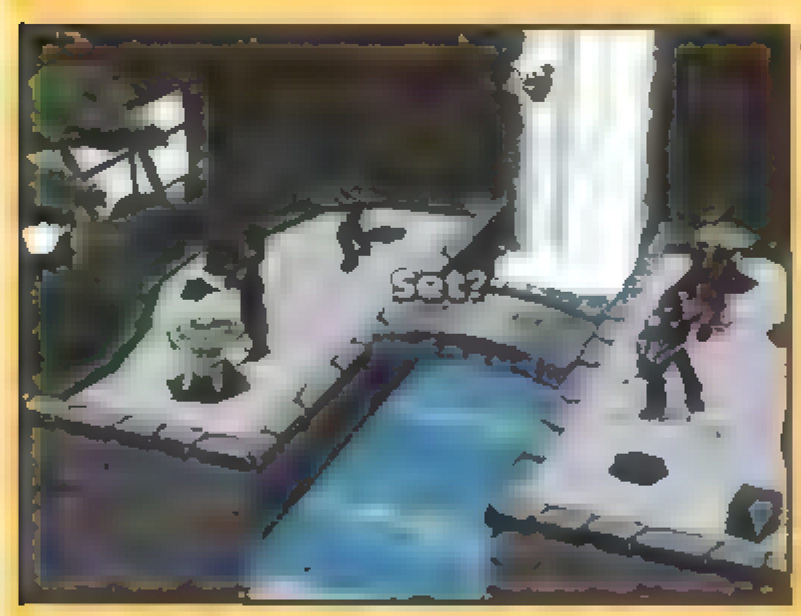
▲主選單的模式，option裡面還有存檔的功能，千萬別忘記喔！

官方網址 http://www.konami.com/gs/mutantmelee/

＊CPU PIII 800　＊記憶體 128 MB/256MB　＊硬碟 1.65 GB　＊光碟機 4倍速光碟機
＊顯示卡 支援DirectX9.0 32MB顯示記憶體　＊音效卡 相容於DirectX9.0a音效卡

3D模型及華麗的動作

自從Konami 2003推出TMNT2之後，忍者龜的造形，逐漸從傳統的平面卡通造形，轉變成3d立體的模型。本作也不例外，採取了3d模型，使得打鬥時的移動動作更具真實性！然而，真實性不代表說忍者龜的華麗的動作被省略了，在本作中，可以看到米開朗基羅的華麗迴旋攻擊王，李奧納多的「拔刀術」，達文西的「橫掃千軍」，拉菲爾的「閃電攻擊」，平面的話還會看到斯普林特師父的「波動拳」，或是史瑞德的大絕招。玩家當然也可以使用這些招式，不過要多加練習combo技，等到集氣完成，就可以盡情的使出可怕的忍者絕技了！



◀要佔據粉紅色的小點唷！會隨機出現在四處的灰色小石塊上！



◀等到綠色的圈圈亮了，就代表可以使用強力的大絕招了！

小品遊戲卻富有挑戰性

然而，別低估遊戲人物的AI！一開始的冒險，敵人都比較弱，但是隨著遊戲進行，敵人也會依樣使用連續技或是大絕招，傷到可是很慘的！此外，遊戲中還有一些物品是可以撿取使用的，例如急救箱、棒槌、大刀、火箭筒，玩家都可以撿取使用！不過，更值得小心的是敵人也會用！不要被敵人用這些特殊物品給暗算了！總之，玩膩了大部頭的遊戲或是喜愛忍者龜的迷哥迷姐，不妨來嘗試看看這短短的小冒險，相信會有不錯的體驗，及休閒趣味！特別推薦四人對戰功能，僅需要利用它的工具程式(Setup TMNT mutant melee controls)，玩家還可以邀請三兩好友一起同享忍者龜的樂趣唷！



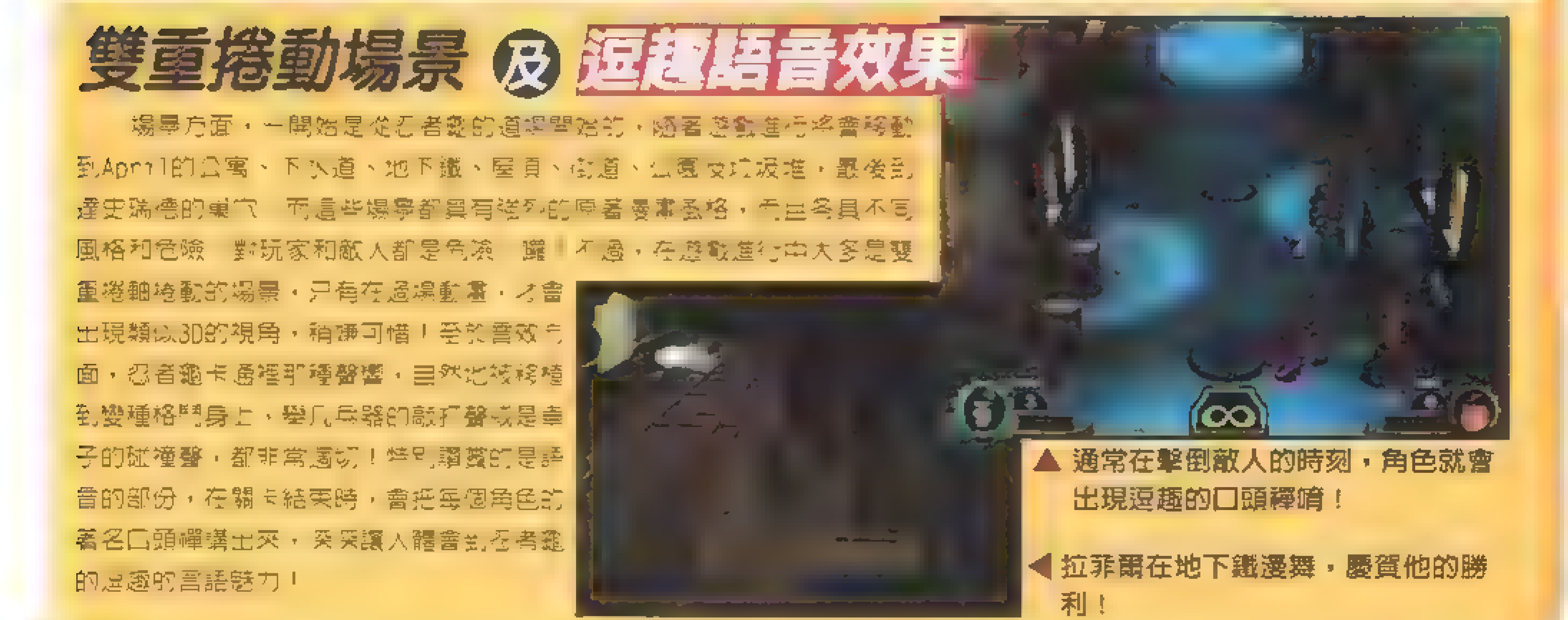
◀Keep away！是讓別人不要拿到寶箱，不是自己拿不到寶箱。



◀打敗大魔王史瑞德！！

雙重捲動場景及逗趣語音效果

場景方面，一開始是從忍者龜的道場開始的，隨著遊戲進行將會移動到April的公寓、下水道、地下鐵、屋頂、街道、公園及垃圾堆，最後到達史瑞德的巢穴。而這些場景都具有強烈的原著漫畫風格，而且各具不同風格和危險，對玩家和敵人都是危險的唷！不過，在遊戲進行中大多是雙重捲軸捲動的場景，只有在過場動畫，才會出現類似3D的視角，稍嫌可惜！至於音效方面，忍者龜卡通裡那種聲響，自然也被移植到變種格鬥身上，舉凡兵器的敲打聲或是拳子的碰撞聲，都非常逼真！特別讚賞的是語音的部份，在關卡結束時，會把每個角色的著名口頭禪講出來，突顯讓人體會到忍者龜的逗趣的言語魅力！



▲通常在擊倒敵人的時刻，角色就會出現逗趣的口頭禪唷！

◀拉菲爾在地下鐵漫舞，慶賀他的勝利！

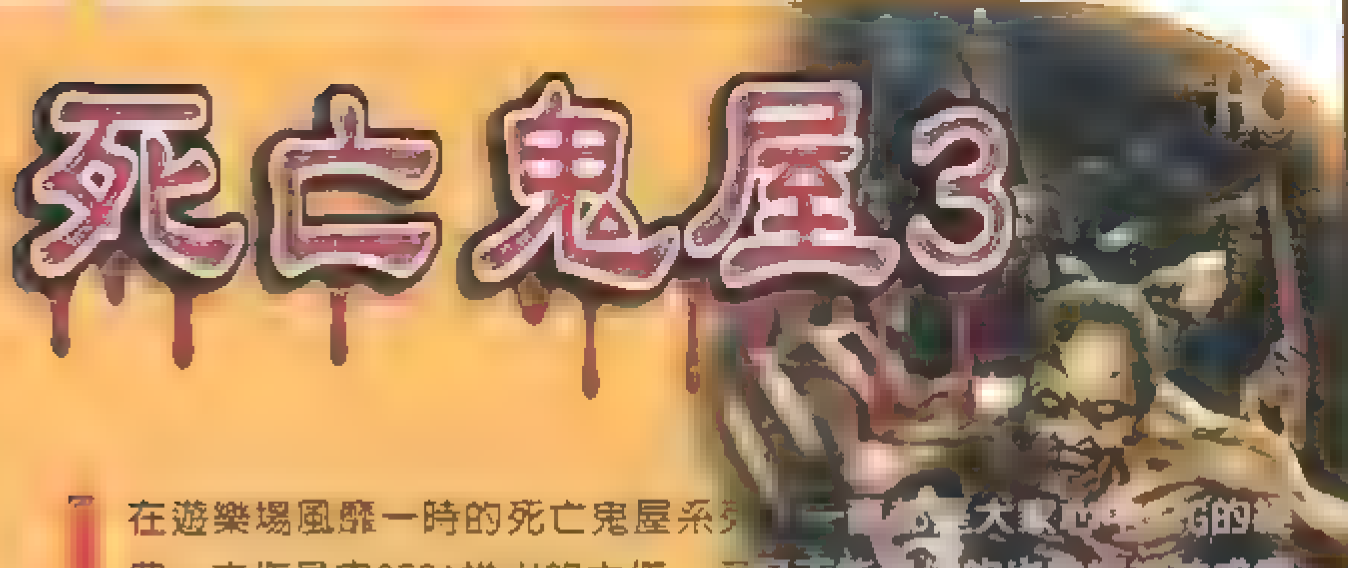
典型的救世英雄的故事

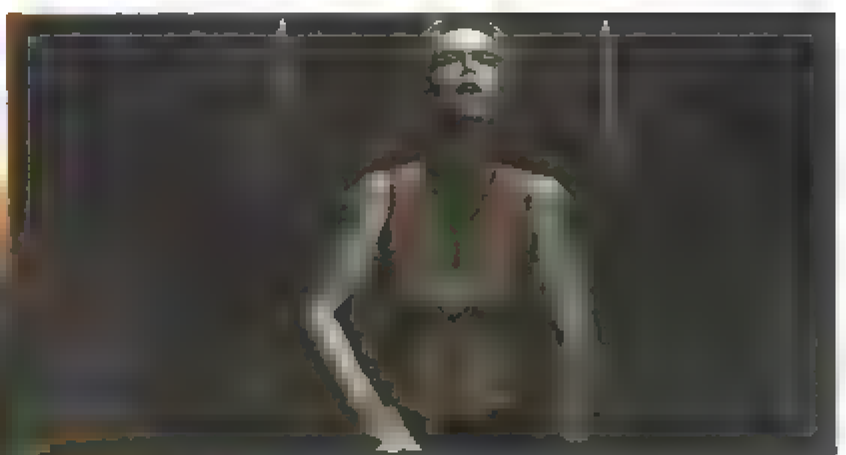
二代的故事是[illegible]過去[illegible]與二代所在的故事將會[illegible]的故事，因此遊戲中將[illegible]玩家[illegible]過去[illegible]，[illegible]玩家在遊戲中所選擇[illegible]，[illegible]，還會帶給玩家[illegible]故事[illegible]，[illegible]真相之[illegible]時間[illegible]在二代之後[illegible]，[illegible]，美軍[illegible]Thomas Rogan[illegible]，不幸的是Thomas Rogan失蹤了[illegible]女兒Lisa Rogan，一個[illegible]的女孩[illegible]死亡之屋[illegible]，現在，所有的人都[illegible]一個[illegible]，[illegible]命運的時刻



▲熟悉的開始畫面。

死亡鬼屋3





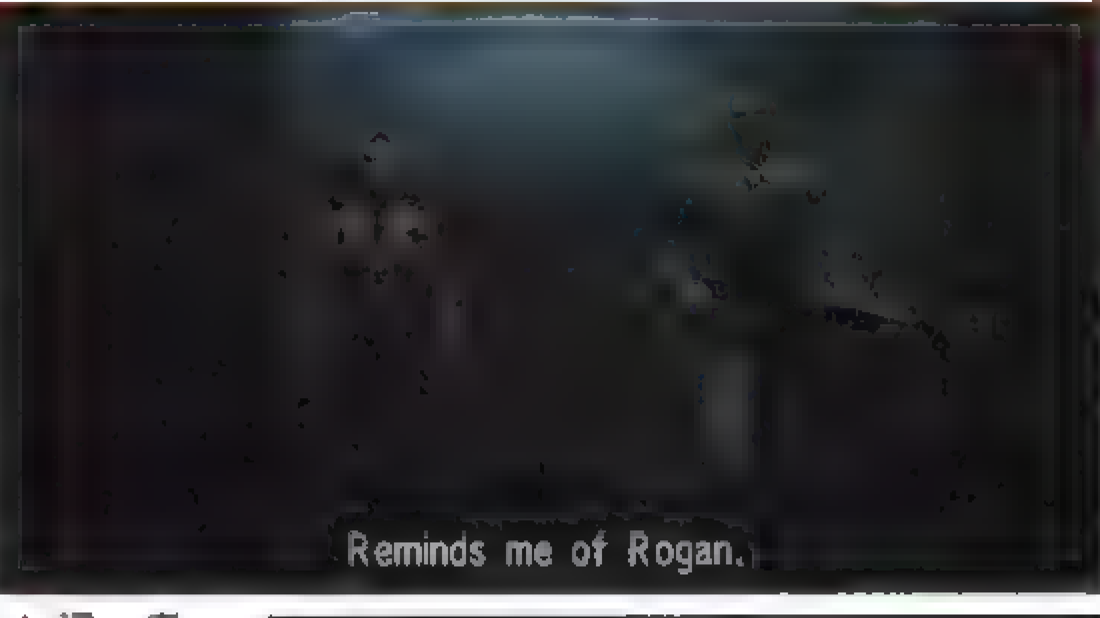
▲這位身材火辣的大姐可是主角喔！

在遊樂場風靡一時的死亡鬼屋系列[illegible]大家[illegible]的經典，本作是由SEGA推出的大作，而且不[illegible]的也會被拍成電影，由此可見得其受歡迎的程度，目前本系列作品已推出到了第三代，遊戲中不但有豐富完整的劇情故事，不管是在[illegible]或是故事上都讓人無從挑剔

GAME-INFO

發行日期 2月

- 製作開發 AM2
- 代理發行 Sega Entertainment
- 遊戲售價 未定
- 遊戲類型 動作射擊　語言版本 英文
- 適用平台 windows 98 ME 2000 XP



▲這一老一少的搭擋要拯救人類！



▶這個怪物是第Xboss

爽快的破壞感

喜愛此類遊戲的玩家們又可以在PC上面體驗到那種生死一瞬間的刺激感，和前幾代最大的不同，遊戲中的基本武器變成「霰彈槍」玩家將可以使用霰彈槍去進行全新的冒險旅程，可以想盡一切辦法去摧毀各種怪物。當然霰彈槍的特性和現實一樣，可以傷害一個範圍的敵人，不過越接近中心點威力越大。而且有些boss必須要正中心命中才傷害的了它，當然那種破壞感和爽快度也是完全由大型電玩移植過來，絕不含糊。本作同時可以讓1或2位玩家同時進行遊戲，而且將會有有和大量怪物正面交鋒的場面，全新的武器也可以讓玩家體驗一次射殺一大堆怪物的快感，而畫面的魄力當然就不用多說了，SEGA出品的遊戲當然都是品質保證囉！

官方網址 http://www.sega-europe.com

*CPU PIII 1G　*記憶體 256MB　*硬碟 500MB　*音效卡 100% DirectX compatible
*顯示卡 支援DirectX 9.0 64 MB顯示記憶體　*光碟機 8倍速光碟機

極有特性的BOSS們

從遊戲畫面中被毀壞的周圍景物來看，玩家在遊戲中將會領略到和怪物戰鬥時帶來的淋漓盡致的破壞感。電腦遊戲玩家可以體驗到新的時間系統和多支路，玩家在遊戲中要揭開[illegible]個個謎團，與此同時還要分秒必爭，時間將是決定勝利與否的關鍵。同時每一關的BOSS都有自己獨特的特性和打法，往往都需要動動腦筋才能過關，讓遊戲增添不少色彩。有趣的是，本系列的boss的名稱皆是用「塔羅牌」的名字來命名，而且命名的非常切合他們的特性，這代的boss為這個作品增加了不少藝術感和神秘感，其中分別是

[illegible]

FOLL：非常討厭的怪猴子稱為「愚者」

[illegible]

Wheel of Fate：最後的boss－「命運之輪」



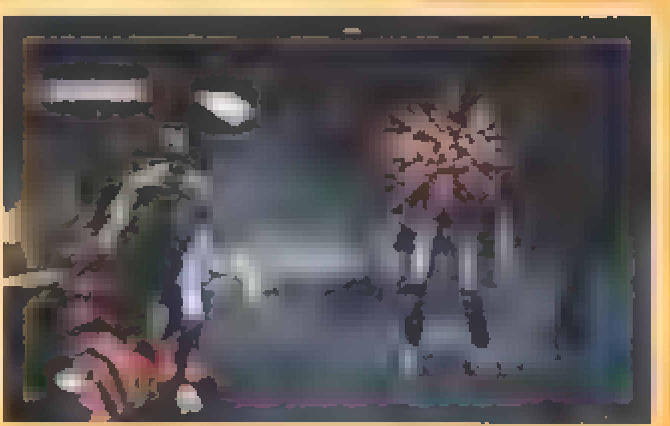
▲ 這遊戲的boss都做的非常有個性，這是最後boss命運之輪。

光線槍？可能要等等

相信很多人都會問：電腦可以使用光線槍嗎？答案是「很不幸」！[illegible]的光線槍當然不能用！[illegible]開發[illegible]的光線槍，但是[illegible]，比起FPS類的遊戲，[illegible]等等，雖[illegible]相當不錯的。



◀反正就拿滑鼠狂點就對了。



▶這些植物人也怪討厭的…

值得一玩再玩的好遊戲

製作小組設計了難度調整的選項，讓玩家可以選擇挑戰高難度模式，更多、更快、更耐打的怪物，打法和一般降妖除魔類型的FPS沒有太大的差別，玩家處在一個死亡世界，橫行四處的是怪物與僵屍，鏡頭轉就是一堆怪物，再轉又是一堆，玩家的工作就狂按滑鼠，大殺四方。而畫面常常會藏了一些加分、回覆HP等等的小東西，憑玩家的反應去取得。另外遊戲也安排了多重結局，隨著玩家的進行遊戲方式的不同會有不一樣的ending更加強耐玩性，值得一玩再玩。而且本遊戲不論在遊戲的流暢度和內容以及畫面上都有相當好的表現，而且對於硬體的需求並不算太高，一般水準的電腦應該都可以跑的動，畢竟也是兩年前的遊戲囉！畫面當然對於現在的電腦不是太大的負擔，但是好遊戲不論多久都是不會變質的。



▲ 噁心的死胖子！

◀ 拿著電鋸的怪人，壓迫感十足。

單機遊戲館

多種款式 任君挑選

《世界街頭賓士賽車》遊戲中收錄了許多的新舊朋馳車款，有29種系列款式，超過100台車輛，從A-Class到S-Class，也包含有E-Class、CLK系列與McLaren SLR。除此之外，還有古董車款的W125、W154、W196等，甚至也有C111與C112概念車。這些遊戲中所收錄的車輛，藉由德國朋馳車廠所提供的150個資料參數進行設定，讓玩家在駕駛不同車輛時，會有不同的操控感受。透過遊戲的更新功能，可下載特殊車輛，以及下載區域網路與線上多人連線遊戲模式。







World Racing 世界街頭賓士賽車



▲ 駕駛各式朋馳車不再只是夢想，《世界街頭賓士賽車》將實現你的願望！

德國工藝下的雙B轎車一向是高級房車的代名詞，賓士(朋馳)車也常是許多人夢寐以求的轎車之一，藉由《世界街頭賓士賽車》遊戲，玩家將可以在電腦前面，駕駛價值上百萬台幣的賓士轎車。遊戲製作公司SYNETIC運用了德國朋馳車廠所提供的資料，搭配上強大的3D引擎，讓玩家實現駕御朋馳轎車的夢想。

GAME INFO

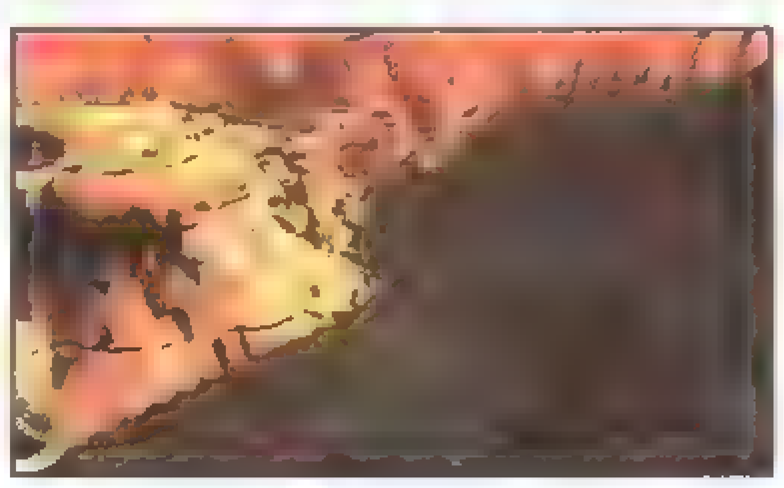
發行日期 3

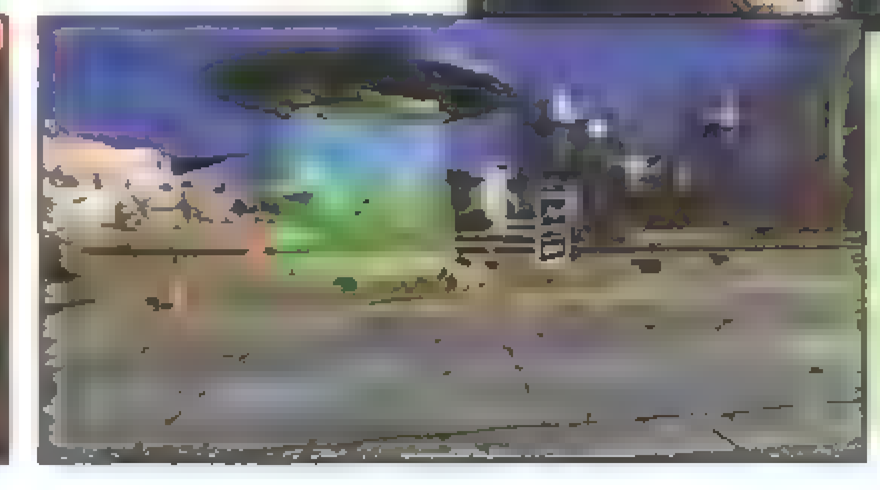
製作開發 SYNETIC
代理發行 華星科藝 光譜
遊戲類型 賽車
遊戲售價 NT890元 語言版本 中英文
適用平台 windows 98/ME 2000/XP

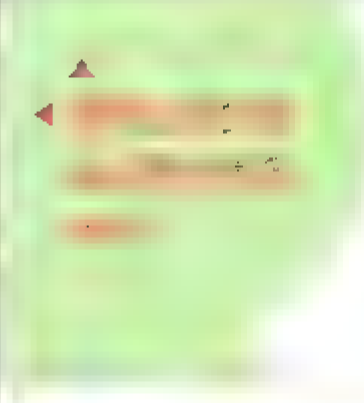
官方網址 http://www.tdk-games.com/en/games/world racing/

駕駛名車 遊遍世界

《世界街頭賓士賽車》提供了8類型的遊戲環境，包括有美國內華達州、日本、墨西哥、澳大利亞、阿爾卑斯山、都市市區、測試中心以及位於德國的霍根海姆賽道，全部共有117條比賽跑道。遊戲中運用了全新、先進的3D景物引擎，可以讓玩家感受到烈日下在內華達州駕駛著SLK，車後激起陣陣黃沙並奔向那無邊際的地平線；或是開著ML行駛於阿爾卑斯山區，左邊是峻峭的山壁直達天際，右邊是1000英呎深的峽谷。透過寬闊、高自由度的3D環境，玩家可以自由地駛離跑道並開向捷徑，也可以四處邊旅並到處探索，可說是能讓人耳目一新的虛擬實境賽車體驗。



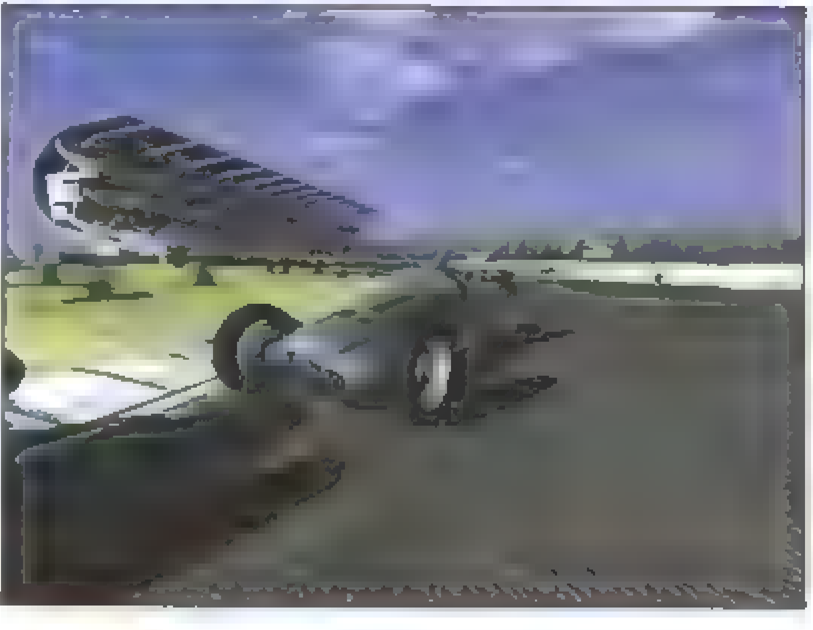




*CPU PIII 800 *記憶體 256MB *硬碟 1.55GB *光碟機 8倍速以上光碟機
*顯示卡 具32MB [illegible] DirectX [illegible] AGP 顯示卡，整合型顯示晶片 [illegible] 無法執行本遊戲 *音效卡 相容於 DirectX 8.1音效卡

物件豐富 絕對耐玩

遊戲除了提供117條不同的比賽跑道，可以讓玩家奔馳穿越於8種寬闊、高自由度的3D環境，其中包括美國內華達州、日本、墨西哥、澳大利亞、阿爾卑斯山、都市市區、測試中心以及位於德國的霍根海姆賽道之外。只有這樣還不夠，遊戲中更提供了許多關卡、車款供玩家挑戰，其中在單人與多人玩家模式中，有48個不同類型的關卡任務及比賽可以用來體驗你的駕車技巧，其中玩家可以挑戰的關卡有：競速賽、訓練賽、測試賽、檢查點賽、耐久賽等多種創新的比賽項目。遊戲中更可以體驗超過100台朋馳車款，從A-Class到S-Class(包含E-Class與CLK系列)，賽車車款、早期的古董車款、概念車，其中還包括了McLaren SLR。更棒的是，所有的遊戲中的車輛均是由朋馳車廠所提供的150個資料參數進行為遊戲設定，因此真實性十足，且每輛中的特性也都十分鮮明，可以讓玩家慢慢地體驗並找出個別車輛所具有的不同特性。





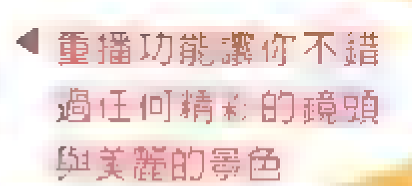
▲物件豐富，帶你體驗各式不同的賽車風情

實況攝影 回味無窮

遊戲中一項有趣的功能，就是玩家可以透過存取文件，存檔中所儲存的資料來觀賞賽車比賽的重播，讓你不錯過任何的精彩鏡頭。另外，在車輛操控的選項設定上，可以使手動操控模式及模擬模式間的程度調整為玩家技術上的需求。遊戲更採用全新、先進的3D引擎，讓玩家可以享受全新的虛擬實境遊戲體驗。當然比賽車道並非一成不變，或按照固定跑道奔馳，而是玩家可以自由地駕駛車子開往任何地方，當然也可以再度冒險去探索你所想要前往的地方。不要懷疑這是真的，請注意路況並小心駕駛，因為你在駕駛上的表現或撞擊，都會運用遊戲中的性能指標加以記錄，並透過得分或評估來表現於不同階段的受損程度。而且遊戲中可供選擇的比賽類型有：練習、單人賽、關卡模式，或是結合上述模式的比賽，透過遊戲的更新功能，可下載特殊車輛，以及下載區域網路與線上多人連線遊戲模式，豐富多樣絕對讓你一玩再玩。



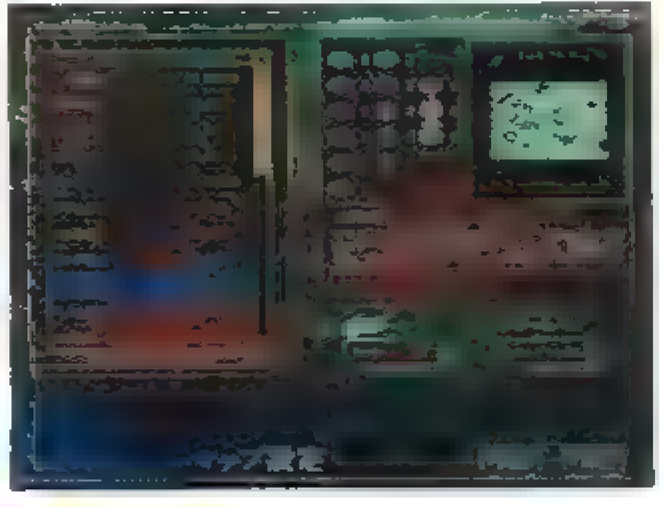


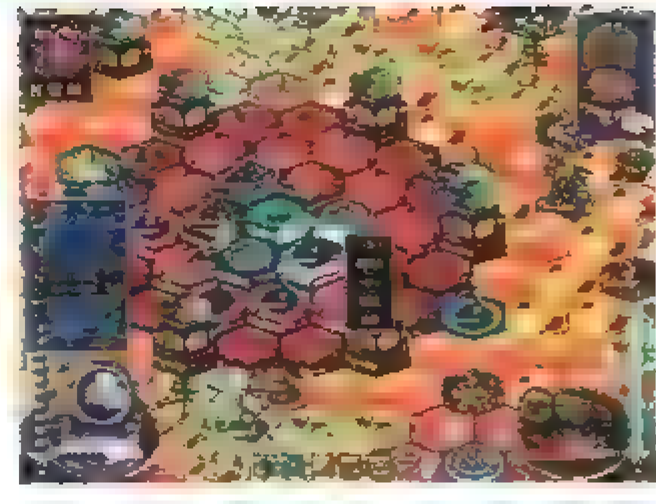


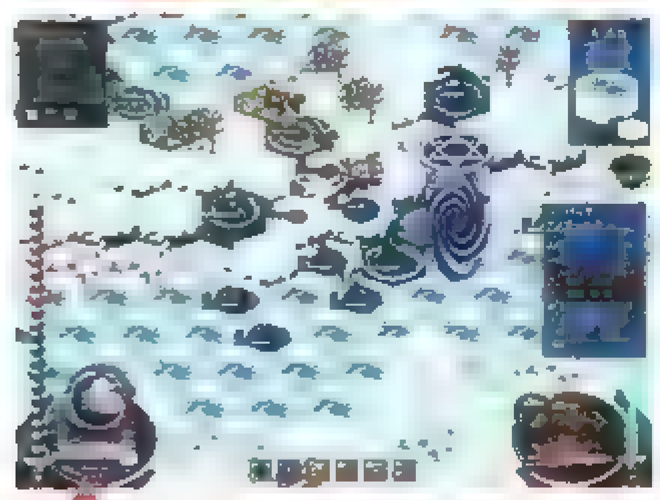
◀重播功能讓你不錯過任何精彩的鏡頭與美麗的景色

充分展現奇幻戰略遊戲的真髓

遊戲中因為多了地形的要素，在進攻或防守的戰術上就有很大的差別了。比如說，遊戲中有所謂的傳送門，其功用就是用來召喚幻獸，而且傳送門本身有大有小，小的只能傳送大的一半，玩家所佔領的傳送門總數加上回合數便是「傳送的幻獸大小」。根據RPG的邏輯，越大的越強，因此越快佔領地圖上的傳送門自然比較有利。不過，敵人也不會呆呆的在旁邊看，不管是電腦還是人類操縱的法師，同樣都會自己或派幻獸去搶傳送門或是可以獲得瑪那的地點。由於法師在地圖上的起始位置通常在最外側，所以地圖中位於中心地帶的特殊地點自然變成兵家必爭之地，不管是瑪那、傳送門甚至是可以恢復體力的泉水，對於玩家的推進或是防守都非常有利。







遊戲中佔領特殊地點是很重要的，只要佔領水晶或是世界樹、雪之塔、火山口等特殊地點，就可以獲得瑪那（魔法能源），這時玩家操縱的法師（遊戲中通稱master）就可以施放魔法、召喚幻獸，向敵方進行攻擊，經過一番激戰之後，把對方（通常是電腦或人類操縱的另一個法師）的HP降到零就獲勝了



看到這個遊戲，可能會有很多人跟筆者一樣這麼想，「這個遊戲跟《魔法風雲會》好像啊！」不過，這個遊戲當然不是囉，因為它有地圖。而且玩膩了要練功的SLG的玩家，想體驗看看幻獸之間的殊死鬥，法師間的魔法大戰的話，這個遊戲絕對適合你

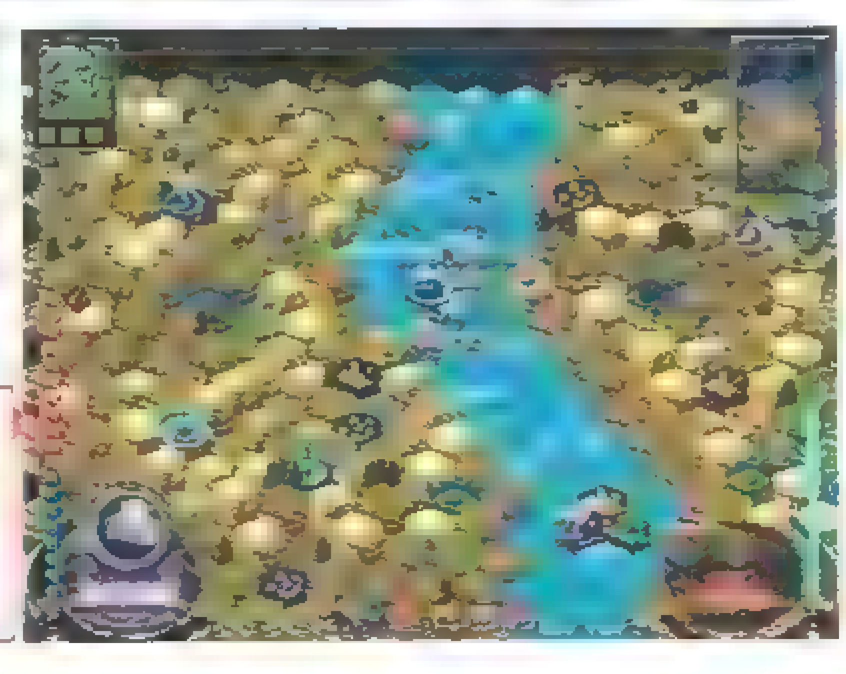


製作開發 SystemSoft
代理發行 光譜
遊戲類型 戰略
遊戲售價 未定　　語言版本 中文
適用平台 windows 98/ME/2000/XP

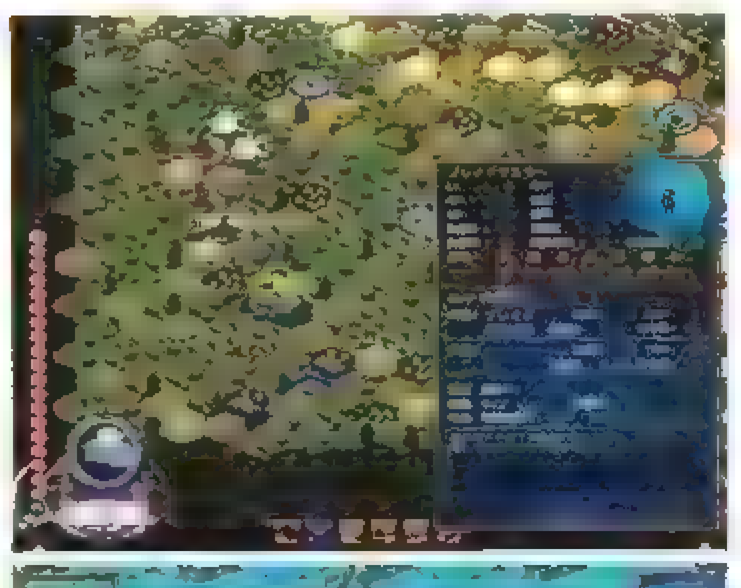
官方網址 http://www.ttime.com.tw/

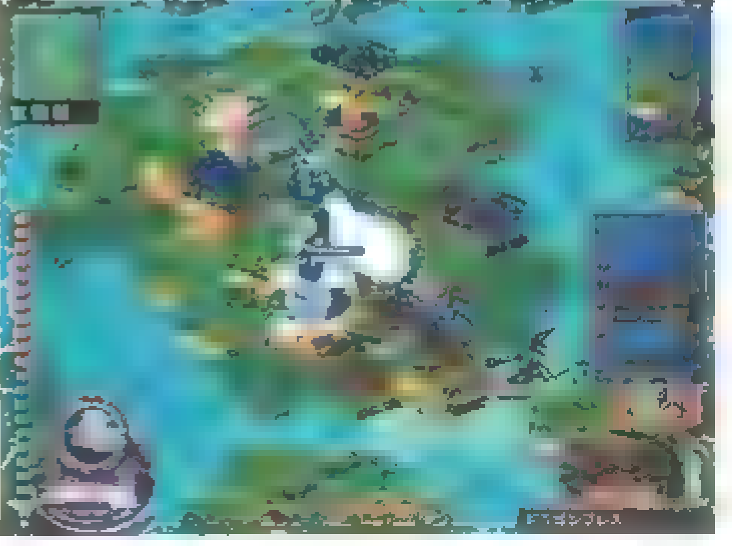
有效運用戰術將有事半功倍之效

在遊戲中因為傳送門的大小設定本身就嚴格的限制了玩家所能召喚的幻獸類型，所以就算玩家邊打邊逃，以拖延增加回合數，最後招出了像七彩金龍、熾天使、雅典娜、泰坦等等最強的幻獸，仍然無法以大欺小，一瞬間將敵人的小螞蟻、小老鼠一掃而空，因為它還有所謂的「行動點數（AP）」的設計，行動點數是包含了攻擊（可能有兩種）、反擊、特技、移動等行動在內，玩家可以不移動換取再攻擊一次的機會，或是放棄反擊，逃得越遠越好。



[illegible]而已，更需要在意的是配合戰術來作有效的運用，就算敵方只帶些小老鼠、小螞蟻就上場，也有可能因為他的特殊能力、魔法、裝備變成難以應付的強敵

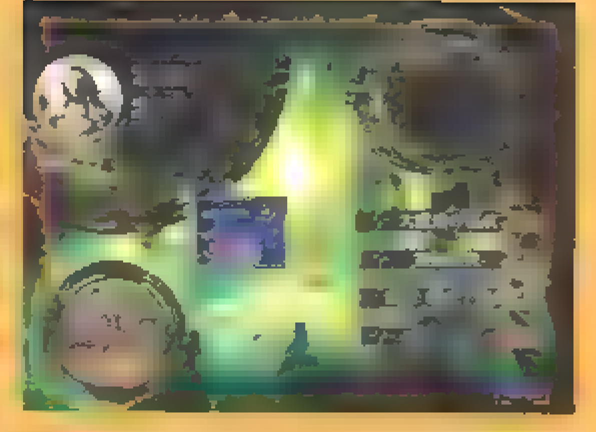




*CPU：PII-400　*記憶體：128MB　*硬碟：[illegible]MB　*音效卡：支援Direct Sound的音效卡
*顯示卡：支援DirectX [illegible]的顯示卡　*光碟機：8倍速以上光碟機

不斷成長的法師和幻獸

[illegible]









▲ 本遊戲中，除了代表玩家的法師會不斷的升級學到新的魔法和技能之外，幻獸也是會成長的，不但會升級，而且還會進化！

種類繁多的幻獸及大魔法

遊戲中還可以用特殊的方法召喚不死怪物，不但有龍僵屍、骸骨之王、死亡騎士等，還有久負盛名，堪稱不死之王的屍妖！法師們除了各種光刀、投槍、吐息、麻痺等特殊能力之外，還有各種大魔法可供使用。可以攻擊全畫面，威力足以讓敵我兩方的幻獸全部死亡的隕石術、龍捲風、地震等當然不用說，輔助系的火山灰可以阻礙飛行幻獸的前進，香霧則可以完全抵擋住一次攻擊，還有同生、共死等讓幻獸與法師存亡與共的大魔法，[illegible]老鼠衝刺會讓小老鼠們擁有無比的活力，發揮[illegible]的效果，天使之翼則可以藉由天使的力量讓法師回復等等，足以讓[illegible]起死回生，扭轉戰局！

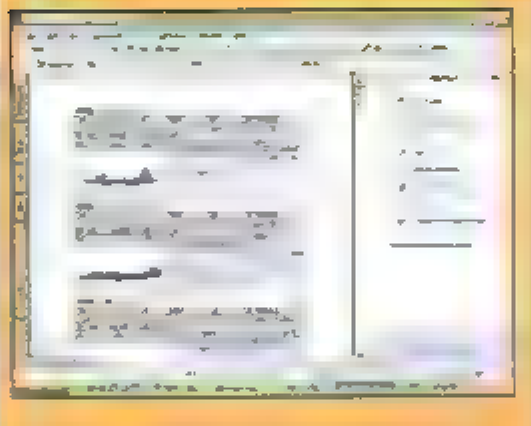


▲ 遊戲主要的賣點還是在於玩家率領幻獸進行作戰，遊戲中的法師和幻獸共分為三大陣營，渾沌、律法、中立，三大陣營的幻獸種類各不相同，渾沌陣營擁有鳳凰、大惡魔、火焰巨人、死亡之風等攻擊力強大的幻獸，律法陣營擁有金龍、[illegible]天使、白騎士、雅典娜、鐵巨人等著重防守的幻獸，中立陣營則有白金龍、泰坦、貝比摩斯、精靈王等各具特色的幻獸

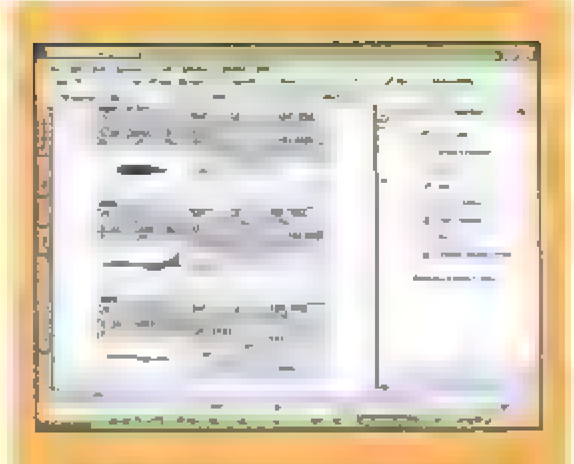


新式武器 完美組合

除了史上留名的各式名機，本作中，更難得的是還有因為各種因素而無法量產，失去戰場的夢幻機種，包括競標失敗，但隱蔽性、超音速航行性能比美國下一代主力戰機F/A-22更佳的YF-23，可攜帶核子彈，在超高空以三馬赫的速度呼嘯而過，卻因所費不貲而只生產了兩台，同時擁有壓倒性的性能和悲劇色彩的轟炸機XB-70。再加上最新銳的各式戰機、戰車、船艦，還有無人偵察機RQ-1，裝有雷射炮的YAL-1等等，總數高達1200種！讓你安坐家中，體驗使用高科技武器廝殺的快感。當然，怎麼有效運用這些武器就看玩家的智慧了啊！



▲遊戲附錄的武器圖鑑中，美軍下一代主力戰鬥機F/A-22跟競標失敗的YF-23



▲遊戲附錄的武器圖鑑中，轟炸機部分。上面那台看起來像一片葉子的可就是美軍最新型的B-2A。





▲韓國的地圖，中間可以清楚的看到國境線。

本作的最大特色便是眾多現代軍事武器的大會串，不僅包含了歐美俄日諸國先進武器，中東勢力，也有大陸、印度、韓國東亞各國甚至還包括了台灣！想知道經國號實戰上的成績如何？幻象2000與F-16到底孰優孰劣？反潛直昇機到底能不能對抗中共的潛水艇？台灣自製的各式武器是否真能抵抗中共的武力入侵？台灣需不需要買戰車？國防部的錢花得值不值得？只要玩玩看就知道了。



GAME INFO

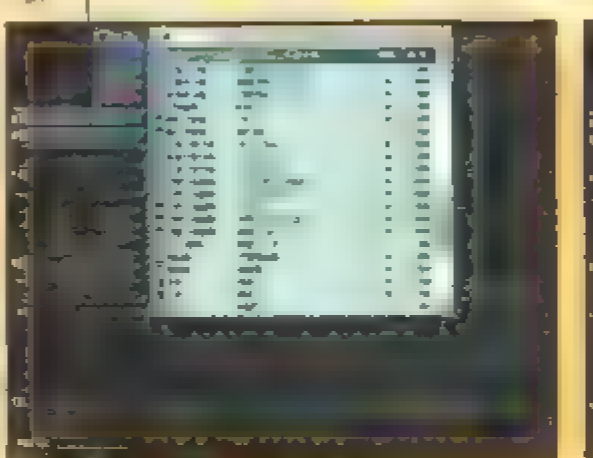
製作開發 SystemSoft
代理發行 光譜
遊戲售價 未定
遊戲類型 戰略　語言版本 中文
適用平台 windows 98 ME 2000 XP

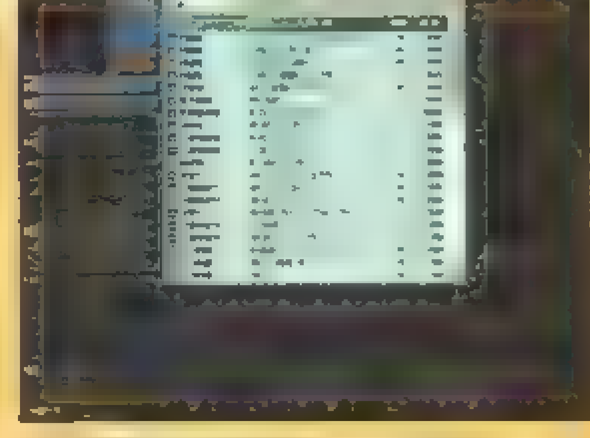
戰略名作 經典重現

在台灣，大戰略系列最早出現在家用電視遊樂器上面，後來在個人電腦上陸續推出續作，可稱是與光榮的《三國志》同為SLG遊戲的經典之作。不同的是，除了時代背景之外，大戰略系列把三國志系列重視的人的部分抽離，玩家所需考慮的只是如何在有限的預算之下生產武器，在地形、回合以及可用的兵種限制之下，攻下敵方首都。不要小看這一片片六角型所構成的地圖，隨著玩家生產的武器比重不同和攻防方式的差異，同一個戰場可能會有天壤之別。玩家可以大舉生產戰車，緩步推進，配合步兵攻佔敵方都市、機場、港灣、基地等設施，也可以大量使用運輸機空降、登陸艇搶灘，切斷敵方補給線，更可以使用攻擊機、轟炸機，把敵方部隊、建築炸得體無完膚再派陸軍前去佔領。隨著玩家的指揮，敵人也會採取種種手段應對，往往看似安穩的戰線，會因玩家一時不察而全線崩潰，而在玩家多次嘗試之後，終能在屢次勝敗的地圖中試出致勝之路。特別是本作有四個有關台灣的劇本，相信台灣的玩家一定會有身歷其境的感覺。



台灣的地圖，出自「中共的暴行・死守台灣」劇本。▶





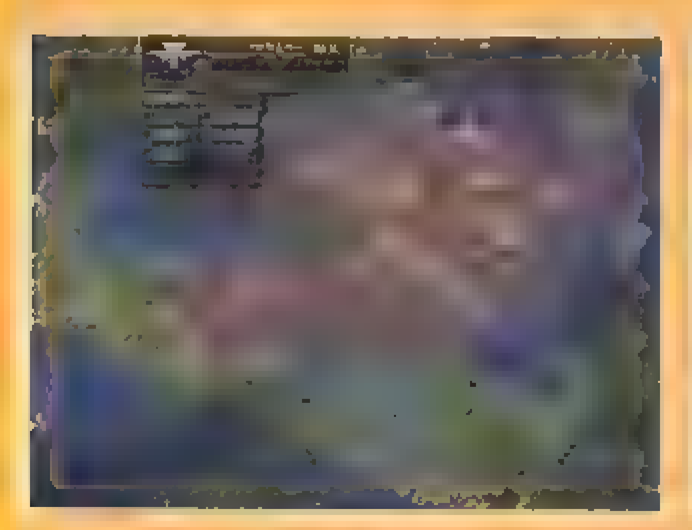
▲本作中台灣的武器，國產武器有經國號、自強號、天弓、雄風飛彈等等。

官方網站 http://www.ttime.com.tw

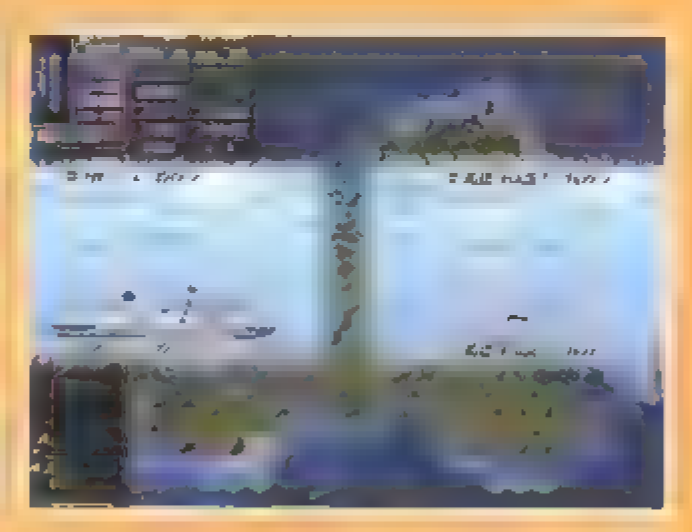
*CPU PII-400　*記憶體 128MB　*硬碟 1GB　*音效卡 相容於DirectX8.1的音效卡
*顯示卡 支援DirectX 9.0 32MB顯示記憶體　*光碟機 8倍速以上

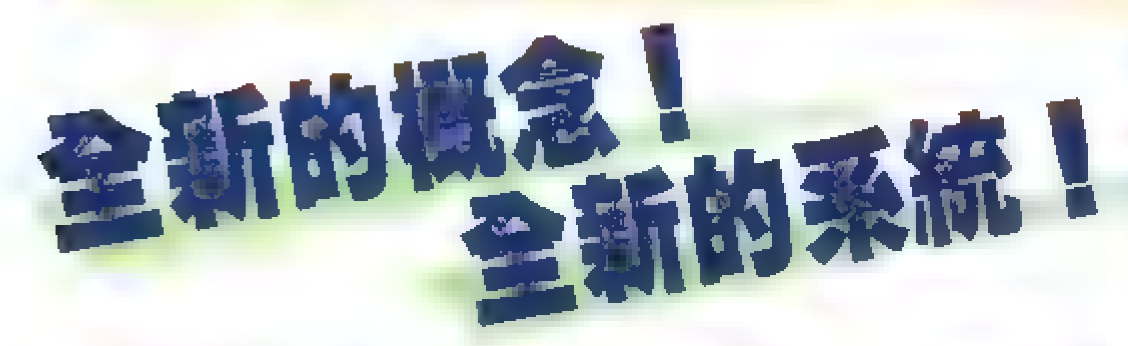
精彩劇本 真實呈現

「去年年末，美國本土遭到回教基本主義份子發動大規模的恐怖活動攻擊，由炭疽桿菌、伊波拉出血熱、鼠疫、霍亂混合而成的生化武器從紐約、洛杉磯等大都市蔓延到各地方，他們更首先攻擊了防疫機關及警備組織，再對醫療機構、水庫、電廠等設施使用毒氣彈、飛機進行自殺攻擊；對於一連串的暴動以及阿拉伯籍等少數移民被殺害事件，美國政府除了展開大規模的搜查行動，調回駐海外美軍之外，甚至還遷都至阿拉斯加，並要求北約與其同盟諸國派遣防生化以及維安部隊，只是，現階段美國當地的生化感染尚未有消失的趨勢…」趁美國無力他顧的機會，中共與印度締結了軍事同盟，開始對台灣進軍，並以飛彈攻勢攻下了金馬、澎湖，再發動全面登陸金港嘉義，空降台中等地，全面進逼台北、高雄，而東南亞各國也為了避免中共坐大，以APEC為雛形，印尼、泰國、越南、新加坡、馬來西亞、澳洲、韓國、日本組成環太平洋公約組織，承認台灣為獨立國家，並派遣救援部隊前往台灣，該組織亦向北約諸國提出協議，宣言若是中、印兩國對該組織使用核彈，北約將使用核彈報復。這是假設為本二○一○年的戰役」的背景設定，是不是很有真實感呢？其他還有韓國內亂、台戰的惡夢、伊拉克分裂等等，都是極為逼真且貼近世界的劇本。

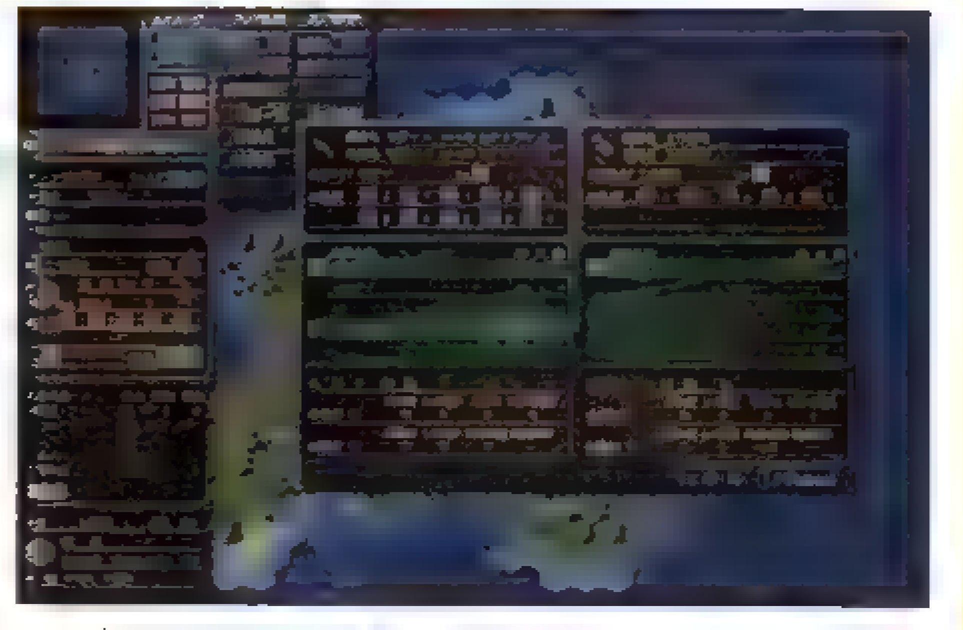

▲ 自創地圖「三角島戰役」。


▲ 垂直升降機（VTOL）攻擊畫面。

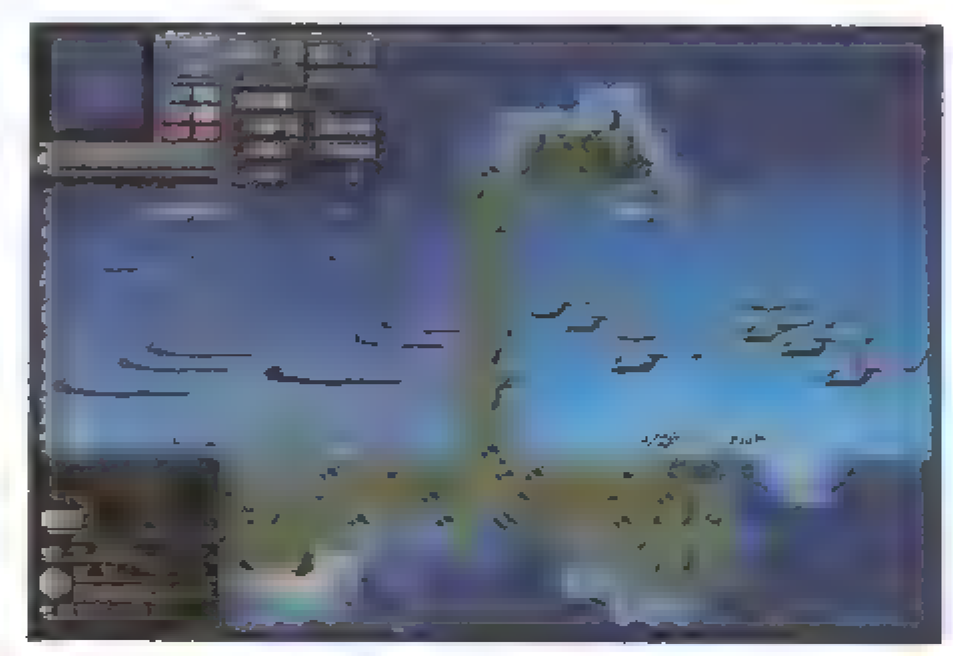

▲ 艦艇互擊。



本作首次加入「國境」系統。除了單純表示用的國境線以外，還有不可越界以及可越界但是馬上就會招致第三國的攻擊兩種，配合同盟國的設定想必精采可期。加上地雷、機雷以及相對應的掃雷機、掃雷艇等，不但擴充了疆界的定義，更讓戰場充滿了立體感。因應現實，武器中甚至也加入了自爆用武器！只要使用遊戲內附的地圖編輯器，玩家還可以創造出一個完全不存在的國家，在各種不同的規則和武器之下進行一場又一場虛構的戰爭！至於那些對於大戰略一直都有濃厚興趣，卻深為它系統的複雜、設定的詳盡所苦的玩家們，本作也附有專供新玩家上手用的簡易模式，各式武器、規則都採用標準化設定，絕不會讓玩家有一頭霧水之感。不管你是大戰略系列作品長久以來的愛好者、現代軍武迷、戰略遊戲的初學者，甚至只是想試試帶領台灣軍對抗中共飛彈的威脅，本作都是一流之選。


▲ 攻擊時可選擇武器，還有威力、命中率、戰果等預報。


▲ 被我砲轟的步兵。

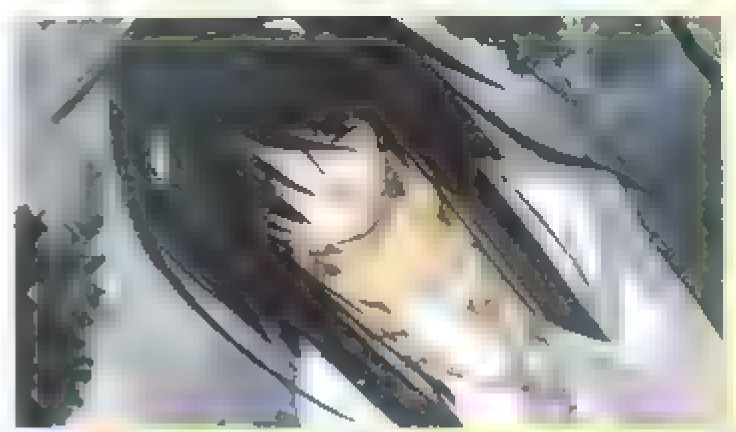

▲ YF-23攻擊敵方直昇機，飛彈呼嘯而過

情人節的殘酷分手

時間發生在每對戀人都期待的「情人節」，而且還是高中畢業前最後一次情人節；地點卻選擇在每對戀人都不會忘記的告白的場景，而且提出告白的是女方。濱吹學園三年級的男主角「鷲澤一蹴」，在情人節這一天，懷抱著喜孜孜的心情，來到和女朋友「陵祈」決定交往的海岸邊舊教堂，和所有戀愛中的男性一樣，他期待著從女朋友手裡接過來的巧克力。但是，一切是那麼地突然，看似平靜無波的海面，忽然掀起了海浪，他的手裡，確實收到陵祈給的巧克力，但是他的耳裡，卻也同時收到陵祈的分手要求，「從一開始我就不喜歡你」。錯愕、茫然的一蹴，在不知所以的情況下，呆楞地看著陵祈離去，分手的原因到底是什麼？要厚臉皮地挽回？還是就此作罷？矛盾的思緒在心裡糾結，一蹴的未來，就交由玩家決定了。



▲一蹴該怎麼辦呢，被美麗的陵祈甩了。







繼《秋之回憶2》與《想君～秋之回憶系列》之後，光譜科技再度引進被喻為秋之回憶系列顛峰代表作的最新續集－《秋之回憶3》。遊戲劇情融合一、二代的夢幻與「想君」的現實風格，在謊言與真實之間，追求永恆的戀情。柔美的畫風，憂鬱的音樂，交織出一股淡淡的哀愁，一代比一代更具震撼力的感人劇情，將再一次引動玩家眼眶中的淚水！

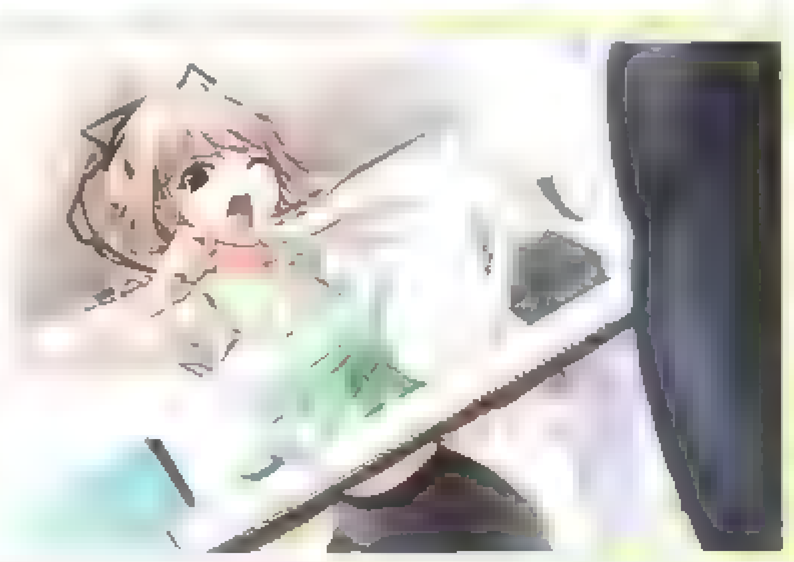
GAME INFO

發行日期 3月

製作開發 KID
代理發行 光譜
遊戲售價 未定
遊戲類型 戀愛　語言版本 中文
適用平台 windows 98 ME/2000,XP

唯美浪漫的劇情動畫

不同於過去以單純以CG靜畫引導劇情，這次的作品不僅在劇情中適時穿插動畫，使玩家更能融入劇情。秋之回憶系列的名言「雨，何時才會停？」終於在本作呈現最真實的感覺，本作的劇情發生時間設定在寒冷的冬季，劇情中的下雨、下雪再也不是只有靜畫和音效，雨滴在畫面上點點灑落，飛雪片片飄降，似乎就要從螢幕裡飛出，在被陵祈拋棄的一蹴眼前，更顯出自己心中的孤寂與悲傷。除此之外，耀眼的陽光閃動，美麗的櫻花花瓣飛揚，種種特效伴隨劇情演出，離開遊戲以後，也許玩家的心仍然留在充滿戀愛傳說的濱吹學園。





▲優美的CG絕對值得玩家珍藏

官方網站：http://www.ttime.com.tw/

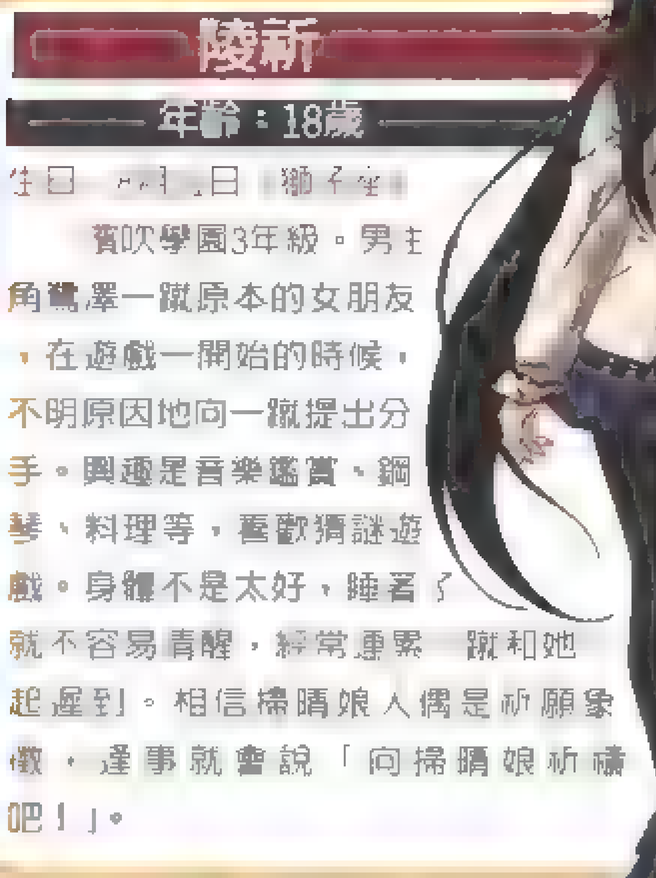
*CPU PIII-1.2G　*記憶體 256MB　*硬碟 4G　*音效卡 支援DirectX的音效卡
*顯示卡 支援DirectX的顯示卡　*光碟機 8倍速以上光碟機

人物介紹

鷺澤一蹴

年齡：18歲

濱吹學園3年級。同時也是本作的男主角，剛將從高中畢業，目前在咖啡店打工。剛被女朋友甩掉，雖然想裝作不在意，卻還是經常找藉口接近前女友。值得一提的是，這次製作小組大發慈悲，賞給他一張正常臉孔，雖然和以前系列作一樣，經常以側臉或背面出現，頭髮也長到蓋住臉孔，不過，相信以收集100%CG圖為目標的玩家，絕對有機會一睹他的廬山面目。



陵新

年齡：18歲

濱吹學園3年級。男主角鷺澤一蹴原本的女朋友，在遊戲一開始的時候，不明原因地向一蹴提出分手。興趣是音樂鑑賞、鋼琴、料理等，喜歡猜謎遊戲。身體不是太好，睡著了就不容易清醒，經常連累一蹴和她一起遲到。相信掃晴娘人偶是祈願象徵，逢事就會說「向掃晴娘祈禱吧！」。

鷺澤緣

年齡：16歲

濱吹學園2年級，一蹴的妹妹，喜歡動物，被系列作每作必登場的稻穗信稱為「無尾熊」。因為非常喜歡一蹴，所以稍微感受到哥哥冷淡對待時，就會拿出「我是妹妹耶！」這樣的理由來撒嬌。一蹴被陵新甩了之後，她在心裡下定決心，要為哥哥帶來幸福。

藤原雅

年齡：18歲

生日：1月6日（射手座）

濱吹學園3年級。家裡開設和服店，濱吹學園的劍道社社長，技藝超群。性格冷酷、憤世嫉俗，雖然和一蹴是同一班同學，但是兩人很少交談。非常喜愛吃甜點，對甜點也相當挑剔，但是喜歡一蹴打工的咖啡店的甜點。

花祭果凜

年齡：20歲

青峰大學學生、模特兒。是稱為財團，以豪華大禮車行動的千金大小姐。一面為大學生身分，一面從事模特兒工作。正義感強烈，個性黑白分明，非常照顧他人，禮貌與儀態都相當有教養。經常光臨一蹴打工的咖啡店，與《想君～秋之回憶系列》的女主角黑須彼方是高中同學兼…。





野乃原葉夜

年齡：20歲

生日：5月4日（金牛座）

暱稱小野，一蹴打工的咖啡店同事，幻想功力超群，少根筋的女孩子，言論經常令一蹴無法招架。比起思考自己的將來，更喜歡憑空妄想宇宙或世界的事情。思念父親，每天下班後都獨自一人消失在黑夜的街上…。



木瀨步

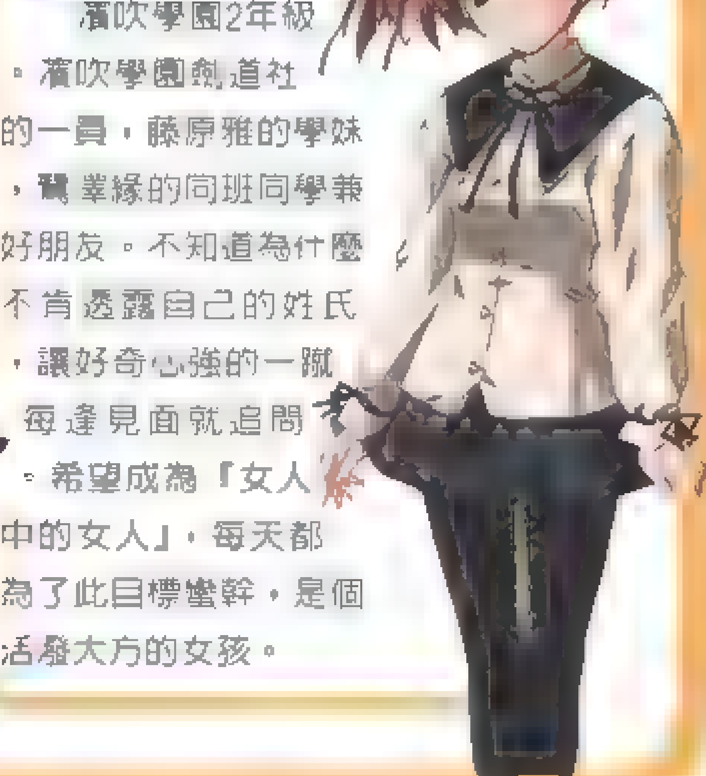
年齡：18歲

濱吹學園3年級。濱吹學園劍道社的一員，對劍術非常執著，自尊心強，把藤原雅當成競爭對手，每件事情都故意和她唱反調。

紗代里

年齡：17歲

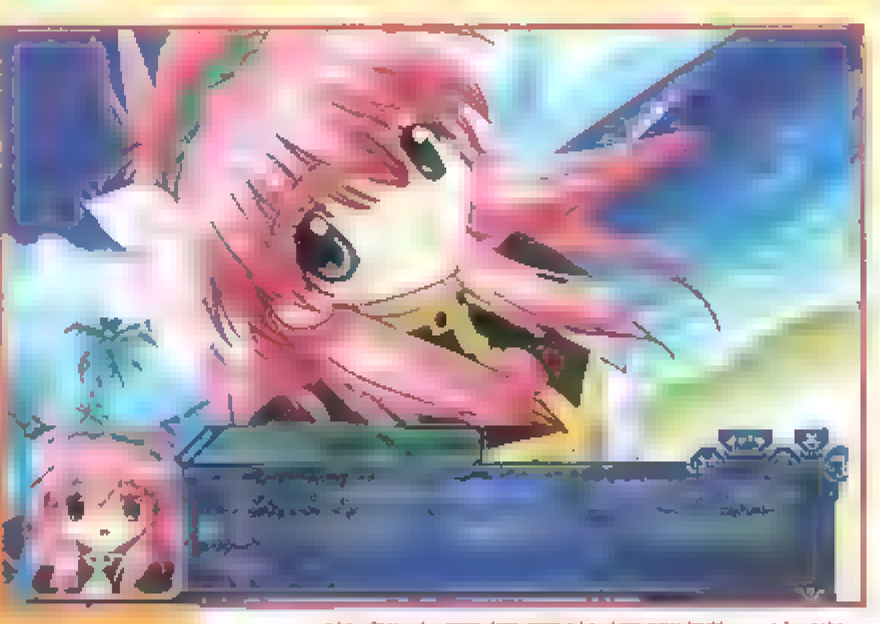
濱吹學園2年級。濱吹學園劍道社的一員，藤原雅的學妹，鷺澤緣的同班同學兼好朋友。不知道為什麼不肯透露自己的姓氏，讓好奇心強的一蹴每逢見面就追問。希望成為『女人中的女人』，每天都為了此目標蠻幹，是個活潑大方的女孩。



結合即時戰略及戀愛冒險元素

遊戲由「即時戰略」及「戀愛冒險」兩大元素組成，玩家身為英俊的司令官－塔克德麥雅茲，駕駛著一艘母艦率領著6位天使隊員一起維護銀河邊境秩序，玩家除了要在即時制的戰鬥過程中下達作戰計畫之外，在戰後的日常生活中，可以在母艦上任意移動，並與6位女主角觸發事件展開對話模式。在對話模式中出現的各種選項都會影響6位女主角對您的好感度，除了可以譜出不同的銀河戀曲故事，女主角們的好感度增減也會間接影響到戰鬥數值喔，所以為了您所背負的打贏勝仗任務，在專注指揮作戰之外，也別忘了掌握少女們的芳心。而且戀愛冒險的劇情中還穿插了許多2D動畫，讓您不單單只是看著文字，動感的卡通動畫更能生動地詮釋劇情。





▲ 遊戲中不但要進行戰鬥，也能和六位女主角戀愛喔！

銀河天使 GALAXY ANGEL

ギャラクシーエンジェル

永恆的情人

《銀河天使－永恆的情人》是BROCCOLI繼Di Gi Charat之後推出的另一個跨多媒體計畫，不僅跨足漫畫、小說、動畫、玩具領域，連遊戲產品也移植了PS2、XBOX、PC版本，堪稱是一款近期的熱門大型創作。由3D動畫製作廠商「爆裂工房」負責製作魄力十足的即時戰鬥畫面，加上漫畫原著KANAN小姐撐腰，其角色魅力可以說是所向匹靡。



GAME INFO

製作開發 BROCCOLI
代理發行 光譜
遊戲售價 NT750元
遊戲類型 戀愛冒險　語言版本 中文
適用平台 windows 98 ME 2000 XP

官方網址 http://www.broccoli.co.jp/ga/game/eternal/index.html

操控六艘特色獨具的紋章機

只要提昇女主角對您的好感度，一進入戰場就可以戰無不克了。在進入戰鬥關卡前，副司令官都會解說一下地理位置及敵艦數量等資料，讓您可以事先計劃我方艦隊的部署，以及如何分配6位天使隊員各自的首要任務。一進入戰鬥，遊戲即採即時制進行，玩家必須同時操作六個特色獨具的紋章機對戰來擊潰敵軍，像是蘭花的「功夫戰機」適合近身戰，而蕁荷的「戲法大師」對遠距離攻擊相當拿手…等，六艘特色各異的紋章機都會適時反應戰況，透過遊戲的3D畫面及2D地圖畫面的切換，就可以看清楚所有戰況來即時改變戰術調度指揮。另外，雖然男主角自己搭乘的母艦可以說是毫無戰力可言，但只要一被擊沉，就算遊戲挑戰失敗，因此所有的敵機會直逼我方母艦而來這一點，也是一項在規劃作戰策略時的重要指標。

↓六艘特色獨具的紋章機。

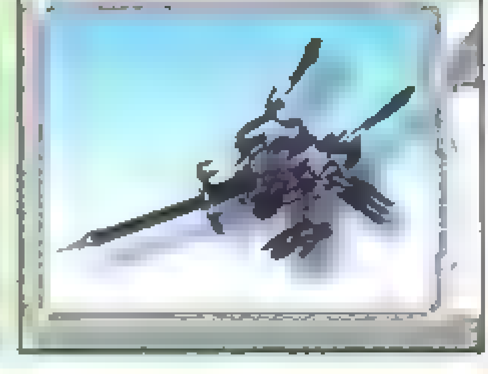












*CPU PIII-500　*記憶體 128MB　*硬碟 2.4GB　*音效卡 支援Direct Sound的音效卡
*顯示卡 支援Direct 9.0B並有32MB記憶體之3D顯示卡　*光碟機 8倍速以上光碟機





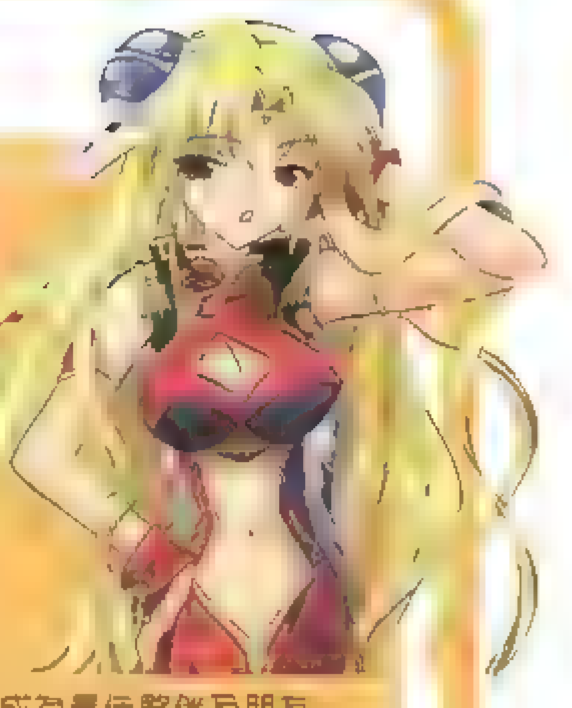
蜜爾妃・櫻葉

C.V.：新谷良子

駕駛紋章機：幸運星Lucky Star

必殺技：萬能加農

帶點天生迷糊的開朗樂天少女，擅長做甜點，也擔任著負責天使隊伙食工作的主廚。運勢總是極端的好或壞，偶爾還會將周遭的人們捲入事件之中。對所有事情都非常樂觀，雖然有時做事會馬虎含糊，不過另一方面……自己無法認同的事情則會固執地絕不贊成。其紋章機上裝滿了適合中距離到遠距離的武器，雖然是個裝備完全的萬能機，可是能力發揮卻不甚安定，天使隊裡只有擁有「超級好運」的蜜爾妃才能操縱它。



蘭花・弗蘭波瓦

C.V.：田村由加莉

駕駛紋章機：功夫戰士Kung-fu Fighter

必殺技：[illegible]

擅長格鬥技、運動神經發達的少女。個性強悍而且自信滿滿，會極度的區憤激需思考事情。早從領航學校時代就與蜜爾妃結下不解之緣，成為最佳夥伴及朋友。感情比一般人更為豐富，甚至會不由自主地落淚，但自己總是一直不肯承認這一點。其紋章機是一艘特別進化為近距離戰鬥用的蘭花專用紋章機，在所有的紋章機中，擁有著傲人的出動速度，而且與駕駛一樣擅長隨擊隨離的脫逃技巧。缺點是裝甲薄弱、防禦力欠佳

蜜特・布藍克檸

C.V.：澤城美雪

駕駛紋章機：戲法大師Trick Master

必殺技：風行之舞

橫跨宇宙數一數二大財閥布藍克檸的千金大小姐。最大的特徵就是頭上的大耳朵，這一對耳朵會隨感情起伏而動作，不過詳細情形仍是一團謎。擁有讀心的超能力，能得知他人的心思，沉著穩重、待人接物有禮，總是退後一步輕輕微笑……的模樣，但是一遇到重要關鍵則絕不讓步，有著相當精明幹練的個性。其紋章機是利用蜜特本身的讀心超能力，特別強化搜索敵人能力的機械。藉由飄盪在其四週的遠端攻擊元件以及讀心超能來攻擊



佛特・修特連

C.V.：[illegible]

駕駛紋章機：快樂扳機Happy Trigger

必殺技：[illegible]

天使隊隊長，由於負責統整整隊事務，也算是最有軍人相的……吧。具有大姐頭的風範，個性不拘小節，不過喜歡收集槍枝的興趣卻流露出成熟女人的十足性格。對於自己身為專業的職業軍人，自負極高，在工作上不允許有半點私人感情融入。其紋章機機體最重要的構造就是裝備了砲彈的實體武器，真的很適合喜歡收集手槍的佛特。雖然因為機體重量而導致速度不快，但防禦力強大



香草・H

C.V.：松來未祐

駕駛紋章機：收穫者Harvester

必殺技：[illegible]

沉默寡言、毫無表情、散發不可思議氣質的少女。與她說話雖然會回話，但是自己絕不主動開口。在皇國中為少數的奈米機械使者之一。對於任務中所下達的命令都會服從，但其他事情，她則完全不會表達自己的主張或喜好。來歷不明，派遣至天使隊的經歷也是一個謎。在所有紋章機中，最特別的就屬收穫者的機體，它的最大特徵是裝設在機體中央、收納奈米機械的箱櫃。在戰鬥時可以利用此奈米機械來對其他紋章機進行維修攻工作。

烏丸・千歲

C.V.：後藤沙緒里

駕駛紋章機：狙擊射手Sharp Shooter

必殺技：致命之箭

賢淑溫柔的傳統和風才女，不論任何事情都認真對待，可是卻顯得太過嚴肅欠缺柔軟性，在日常生活以外的事情上有些迷糊。其紋章機的機體裝載上明顯的長距離雷射砲以及瞄準儀，是針對擅長弓術的千歲所特別進化的長距離狙擊機體。





四處征戰 名揚四海

《青少棒揚威記2》不僅可以單機方式進行遊戲，當與伺服器連線時，還有各種網路比賽供玩家選擇，這些網路比賽中的對手雖然功力難纏，但只要擊敗對手，就能獲得主辦單位所提供的各種獎品。這些網路寶物不僅功能強大，更重要的是它們有許多都是限量的稀有寶物，無法在商店中購得，所以當您擁有越多網路寶物，不單能快速提昇球隊實力，還能獲得其他玩家對您欽羨的目光。透過網路功能，玩家除了可以取得各種寶物作為贏得比賽的特殊獎勵外，更重要的是可以與來自世界各地玩家的優秀隊伍進行PK賽喔，比賽的戰績將會傳回伺服器，紀錄在您隊伍的成績中，只要在線上的玩家，都能看到您的優異表現，如果表現夠好，就有機會進入名人堂，讓您的大名及球隊的名字名垂青史，留在每個玩家的電腦中喔！



◀先讓我伸展筋骨一下，待會一定把球打出場外去。





▲面對滿場的觀眾，小球員如果怯場可是不會有好的表現。

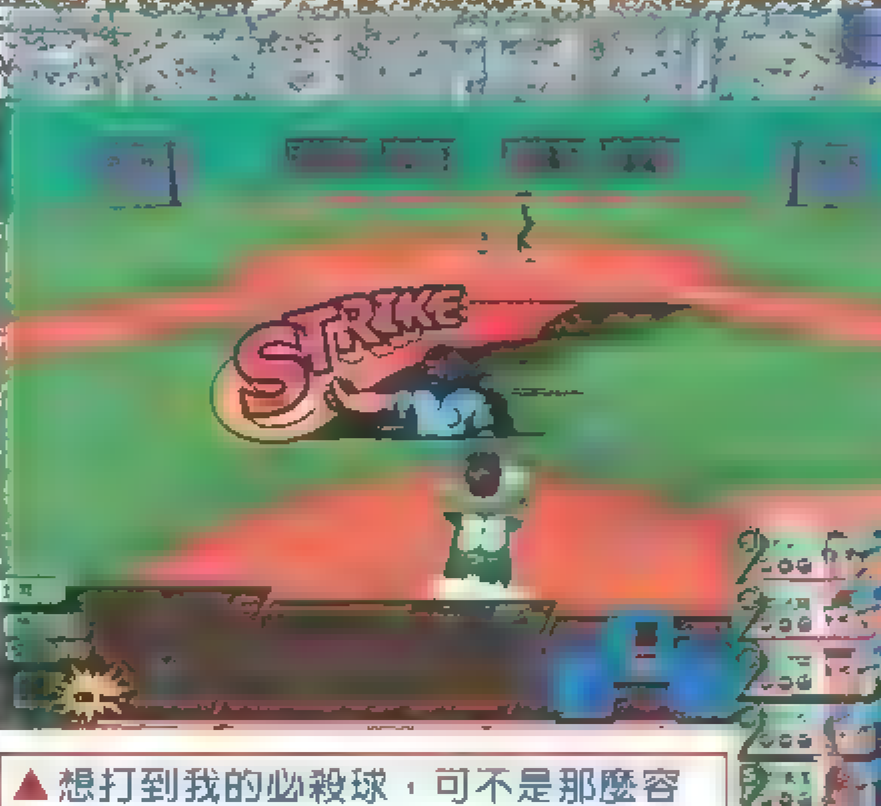
曾經榮獲1998年最佳策略遊戲獎的《青少棒揚威記》，即將推出內容更豐富、功能更強大的續作了。與坊間各種棒球動作遊戲最大的不同在於，《青少棒揚威記2》是一款策略養成遊戲，玩家扮演的是球隊的靈魂－教練，平時負責發掘球員、訓練球隊、取得裝備，比賽時則需要適時下達各種戰術，讓一手培養的球隊在球場上取得勝利。

GAME INFO



製作開發 光譜
代理發行 光譜
遊戲類型 策略模擬
遊戲售價 未定　　語言版本 中文
適用平台 Windows 98/ME/2000/XP

官方網址 http://www.ttime.com.tw/



▲想打到我的必殺球，可不是那麼容易的事。

在幅員遼闊的廢棄軍營裡打球，球員的守備力可是更顯得重要。▶

運用裝備 贏得勝利

玩家可以用比賽獲得的獎金，在商店中購買球棒、手套、球鞋與腕帶等各種裝備，提昇球員的屬性，不過商店中出售的只是一般裝備，真正「好料」的裝備必須從網路比賽中獲得。網路寶物包括魔法裝備、成套裝備及稀有裝備。魔法裝備是由一般裝備中變化出來的，但強化了某項功能，例如仙女棒是可以增加打擊技巧的球棒，但在加魔法之後的魔法仙女棒還能大幅提昇安打率喔。成套裝備的效果雖然比一般裝備強不了多少，但是只要玩家能夠蒐集全套，其威力甚至可能超越稀有裝備，絕對值得玩家在專屬交易網站中與其他玩家交換。金色的稀有裝備是最「猛」的寶物，如果能夠在網路競賽中獲得的話，絕對是祖上積德，趕快穿給其他玩家吹鬍瞪眼流口水唄！

＊CPU PIII 500　＊記憶體 128MB　＊硬碟 未定
＊顯示卡 未定　＊光碟機 8倍速以上光碟機　＊音效卡 支援Direct Sound的音效卡

發掘新人 增強戰力

在遊戲中，球員還能學習數十種魔投及魔打技能，每種魔技都有不同的效用，例如「毒牙」可讓投手投出觸身球增加對方打者受傷的機率；「怒火」可讓投手投出更快的球速，不過卻必須犧牲掉控球力；「輕盈」能讓打者擊中球機率增加，球的飛行距離卻變短；「野獸」能增加打者擊出球的飛行速度，不過界外球的機率卻會因此而增加。雖然這些魔技都有特殊的效用，但卻會消耗大量精力，因此無法一直使用，玩家必須把握適當時機，才能讓魔技發揮最大效用，在關鍵時刻扭轉戰局喔！



除了在遊戲一開始所選擇的球員外，每到新學年開始時，玩家還有機會從新人中挑選志願的球員加入球隊，雖然還可以立刻上場但是一年後就畢業的三年級學長，或者擁有潛力但必須慢慢培養的一年級新生，就看玩家的需求及選擇了。挑選球員後，玩家還得依據每個球員的資質來安排訓練課程，以提昇他們投球、打擊、跑壘與守備等能力。由於玩家擔任的角色是教練工作，不需要上場進行打擊與守備，只能在場邊下達各種戰術，因此球員的能力發展、戰術能否達成就操之於下達的指示，而了解每位球員的特性，安排合適的訓練課程，才能為球隊提昇球隊戰力。



◀ 滑壘！撲接！跳接！球員每一個拼勁的表現，都可以在球場上清楚呈現

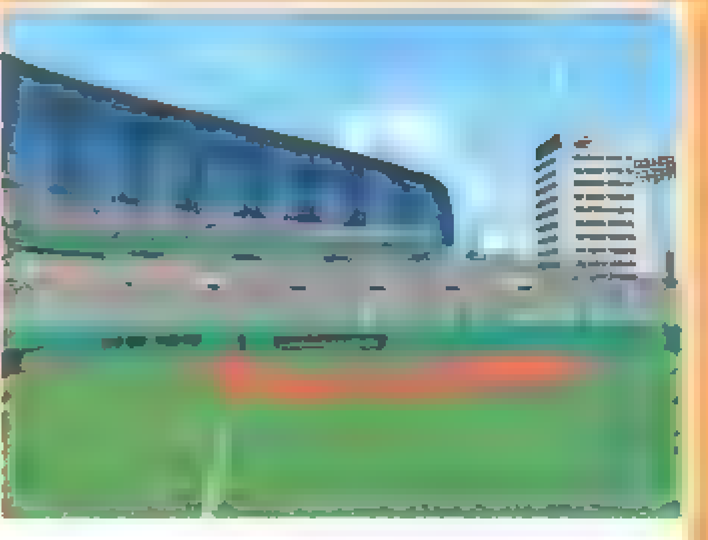
激烈競賽 真實呈現

由於《青少棒揚威記2》是一款棒球策略遊戲，因此研發小組在遊戲中設計了許多專業的戰術，以挑戰玩家的智慧。並且遊戲中還有數十支風格不同的球隊與玩家一較高下，有打擊能力超強的戰神隊、守備能力絕佳的威鯨隊、投手群能力最好的鬥手隊、球員速度快的閃電隊、由女性球員組成的鳳凰隊、成員幾乎都是職業球員的巨人隊……等等，每個球隊雖然都各具特色，但相對而言也會有弱點，身為教練就必須一一克服，才能贏得勝利。在畫面呈現方面，比賽中全程以3D方式搭配各種角度的鏡頭，精采畫面絕不遺漏，除了打擊及守備的各種表現，打出全壘打的振臂歡呼、被三振時的垂頭喪氣、分秒必爭的衝刺滑壘，這些都將帶給玩家最真實的體驗，享受緊張刺激的競賽快感。





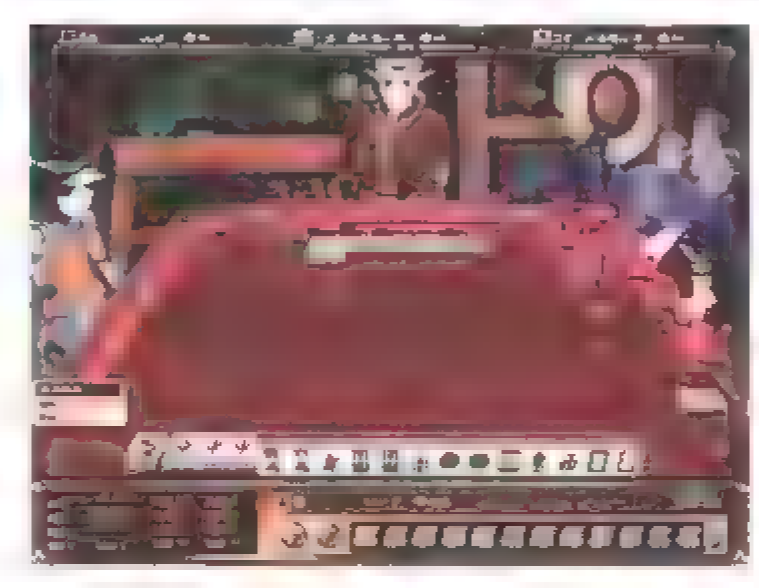




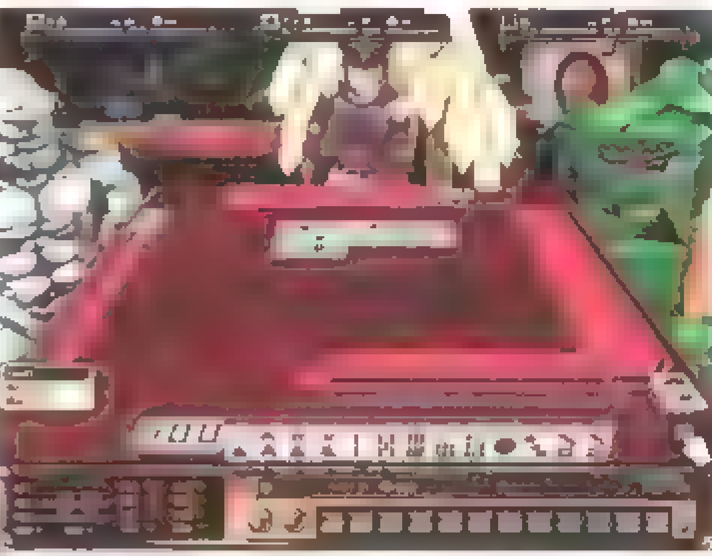
遊戲中有許多球場，例如：社區活動中心前的迷你小球場，雖然全壘打牆的距離很近，但是也得飛躍四周圍的鐵絲網牆才能形成全壘打；也有位在陸軍軍營中的球場，幅員遼闊的外野場地對守備球員可是大考驗，而在河堤運動公園旁的球場，一不小心球可是會滾到河裡去，更有符合國際標準的棒球場，球隊可是要有好戰績才能在這比賽呢！

天、地、人三系法術
妙用無窮

《麻將學園》的魔法系統可分成天、地、人三系，每系魔法各有巧妙不同，天系法術擅於變牌，「萬字牌訣」讓你手中都是萬字牌，最高級的天系法術「大三元訣」，更讓你一開牌手中就有三元刻，還有其它強大的輔助法術，喜歡自摸的玩家一定會喜歡「天助自助」，當你自摸，台數會以兩倍計算，你將胡出作夢也沒想到的超高台數。至於地系法術，換牌是他的拿手好戲，你可以換海底的牌、暗牌、和對手換牌，甚至指定花色交換，而最暴力的地系法術「偷天換日」可以讓對手整付牌和暗牌交換，保證讓你看了大呼過癮；人系法術的強項在「看牌」，想知道對手聽什麼牌，施展「歷歷在目」將對手的牌看得一清二楚，而人系的牽制法術也是一絕，當你知道對手在聽索字牌時，對他施展「索字迴避」，讓他怎麼樣也摸不到索字牌，而你則作收漁翁之利。



◀天啊！我的牌全被換了！



▲好樣的，竟然敢暗算我！



麻將學園

《麻將學園》是建構在一個神秘的中古奇幻世界，這裡有販賣各種法術卷軸的魔法商店、各類裝備的服飾店、讓初學者了解魔法麻將的Free麻將館、還有等你來攢八圈賺大錢的Money俱樂部、鍛鍊魔法牌技的成長競技場、以及讓你探險尋寶的黃金古城，裡面有各式各樣的牌局等待你的挑戰。

GAME INFO

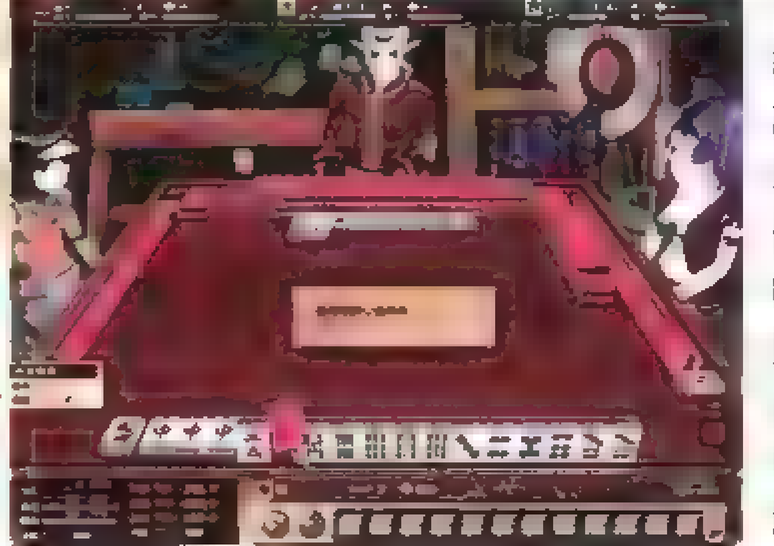
我們日期 3

- 製作開發 光譜
- 代理發行 光譜
- 遊戲類型 益智
- 遊戲售價 未知　　語言版本 中文
- 適用平台 Windows 98/ME/2000/XP

官方網址 http://www.ttime.com.tw/



▲即時排名比一比，看誰才是魔法麻將高手。



看我施展換牌術。▶

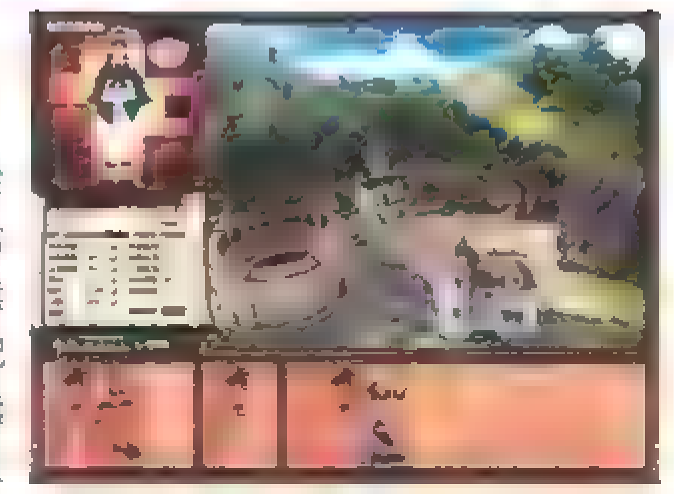
透過網頁交易寶物以
互通有無

《麻將學園》另一項服務就是提供玩家透過網頁交易彼此的寶物，所以當你在網路懸賞得到一個你不需要的寶物時，也不需氣餒，你可以連到《麻將學園》交易網，輸入你的遊戲帳號登入，在這裡你會看到許多玩家也在賣自己的戰利品，交易網提供許多好用的功能，如站內搜尋、設定賣價，密碼交易，交易物品管理，和購買物品。交易網中的交易單位是魔法寶石，只有贏得網路懸賞才能得到魔法寶石，所以當你在懸賞中找不到想要的裝備，那不妨加入魔法寶石的懸賞，賺起多的魔法寶石才有買東西的本錢嘛！透過玩家之間各取所需、互通有無，想要組成騎士套裝或是假面超人套裝，就不是不可能的事囉！

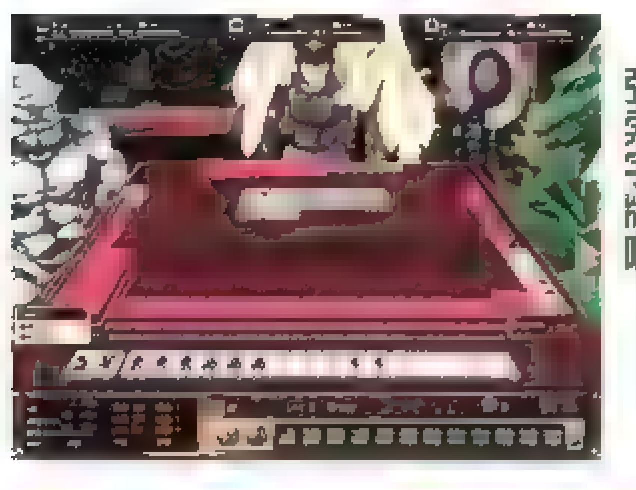
SYSTEM REQUIREMENTS | ＊CPU PIII 500以上　＊記憶體 128MB以上　＊硬碟 n/a　＊音效卡 支援Direct Sound　＊顯示卡 支援DirectX/32MB記憶體　＊光碟機 8倍速以上光碟機

利用網路懸賞搶得 夢幻裝備

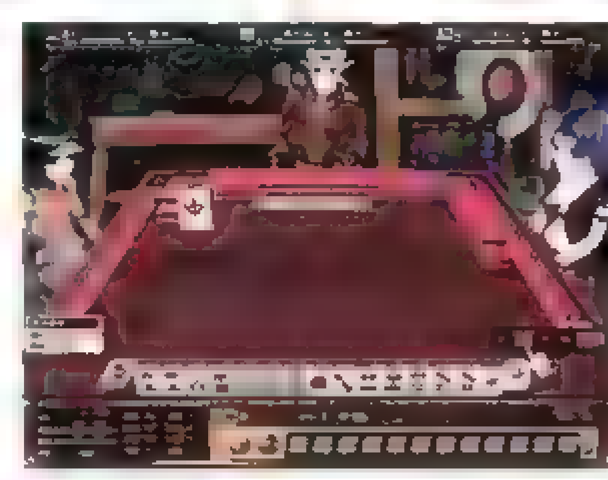
網路懸賞模式絕對是《麻將學園》最主要的特色，玩家只要在連線狀態執行《麻將學園》，就會連線到《麻將學園》的伺服器，以遊戲帳號登入後進入網路懸賞模式，畫面上會顯示目前什麼牌局有哪些網路懸賞，網路懸賞都是非常高檔的裝備，只要玩家加入該牌局並且達到懸賞條件，例如要胡出大四喜且台數要十台，就可以得到這一份網路懸賞。在《麻將學園》中所有的高級裝備只有在網路懸賞模式才能得到，像是三系法術抗性+30的騎士護手、或是三系法術攻擊+20，法力回復率+50%的暴君項鍊。遊戲中提供的網路懸賞裝備有五十幾種，其中大部份屬於成套裝備，當你蒐齊完成套裝備的所有配件，會根據套裝的特色產生不同的加乘效果，無論你是想成為天系的變牌專家，地系的換牌高手，還是人系的牽制大師，都有符合你的需求的夢幻逸品，但這些神級裝備得來不易，你不只要有好運，最重要的是要善用三系法術來達到懸賞條件，才能將好不容易出現的高檔裝備帶回家。此外，遊戲中還有即時排名的功能，在網路懸賞模式下你每一場比賽的結果都會影響你的積分，你和所有的麻將學園玩家都會參加這一場排名之爭，看誰才是真正的魔法麻將高手。



◀優美的奇幻世界。



◀嘿嘿嘿！原來你有兩張索字牌啊！

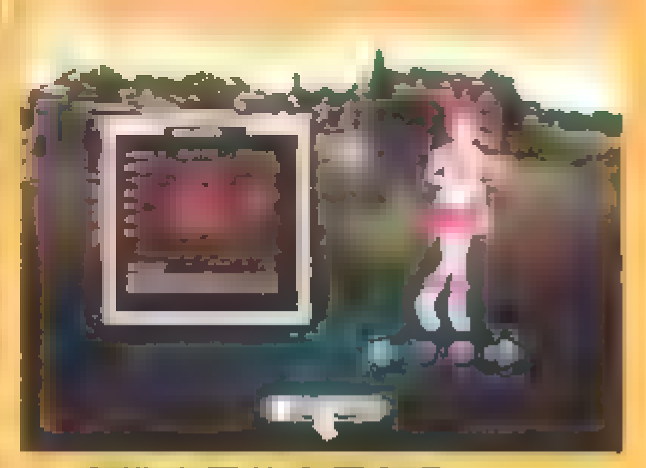


◀紅中！嘿嘿！我碰碰碰！

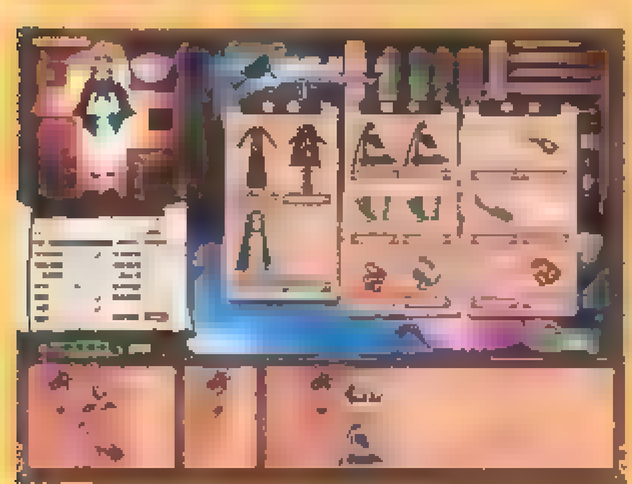
[illegible]

一較高下

在《麻將學園》的世界你的對手可不是隔壁的王老五或是[illegible]的[illegible]，他們都是奇幻世界中赫赫有名的狠角色，有龍、撒旦、天使、狼人、吸血鬼、妖精、石怪、牛頭怪等…高達[illegible]奇幻生物登場，他們都有自己的個性，擅長的法術，再搭配專業聲優全程語音，每個奇幻角色都將[illegible]的呈現在你的面前，而這些差異也將忠實的反應在他們牌桌上的表現，面對不同的對手，就要使用不同的法術與裝備才能獲勝，[illegible]的人工智慧，電腦對手也會對玩家施展魔法，[illegible]的法術，讓你享有與真人對戰的刺激感受。



▲創造自己的專屬角色。



◀琳瑯滿目裝備，趕快來血拼。

操作簡易讓你輕鬆

吃碰槓胡

[illegible]直覺，不需要閱讀[illegible]作。當牌局中可以吃、碰、槓、胡時，畫面上都會出現提示。玩家也不用擔心打麻將時施法會影響遊戲的流暢度，所有的施法和喝藥水的動作只要按一次滑鼠鍵就能完成，而且遊戲還提供熱鍵，讓玩家能輕鬆的切換法術和施展魔法。美術小組用優美柔和的畫風，營造出奇幻的魔法世界，再搭配1024*768高解析度的畫質，使得遊戲畫面更加細緻，看牌也變得輕鬆容易。遊戲採用功能強大的３Ｄ引擎，玩家將置身於最真實的打牌環境，而人物動作也更加順暢，施法時的酷勁，中招時的痛苦，胡牌時的喜悅，人物的表情和動作都會有不同的變化，因為這些聲光效果的進步，《麻將學園》將麻將遊戲帶到另一個視覺高峰！



▲熾天使施法，胡牌降魔。

◀麻將學園交易網。

美國職棒大聯盟2005



美商藝電的《美國職棒大聯盟》系列繼去年曹錦輝代言之後，今年又邀請到陳金鋒這位以打擊強勁首位登上大聯盟的台灣球星，擔任《美國職棒大聯盟2005》的封面明星 美商藝電林守杰總經理特別提到，《美國職棒大聯盟2005》這次強調打擊者之眼的設計，正好就是陳金鋒的強項，在此，我們也相信陳金鋒能發揮打擊實力，重回大聯盟

GAME INFO

製作開發 Electronic Arts Inc
代理發行 美商藝電
遊戲售價 NT1090元
遊戲類型 運動　語言版本 中文
適用平台 Win 98/ ME/2000/ XP

發行日態 3





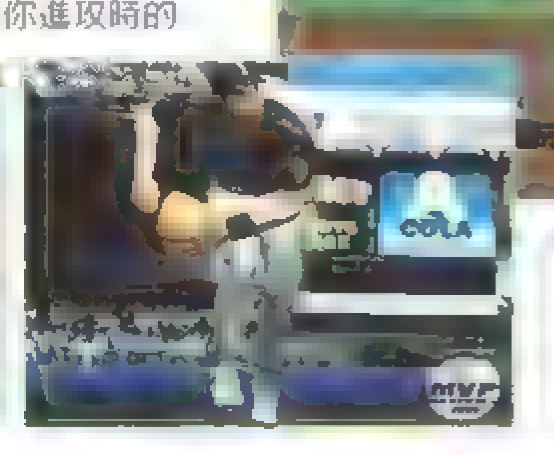
館

官方網址：http://mvp.ea.com.tw

妙用無窮的打擊者之眼

這次的《美國職棒大聯盟2005》新的「EA SPORT打擊者之眼」(EA SPORTS Hitter' s Eye) 的設計，讓玩家蛻變成強棒中的強棒，睥睨棒球界！這是一項前所未有的操控功能，可以讓你精確掌握每一次的揮擊！當你踏上打擊區時，能藉「打擊者之眼」從各種角度分析球如何飛行和揮棒方式，看清投手將球投出的時機，進一步提升打擊技巧，是你進攻時的[illegible]「EA SPORTS 打擊者之眼重播功能」(EA SPORTS Hitter' s Eye Replay)，欣賞自己精彩的打擊演出，或是從失敗表現中學習教訓，改善擊球技巧





栩栩如生的人物是EA SPORT人盡皆知的一大特色。

重視自由的新玩法

《美國職棒大聯盟2005》也讓擔任打擊者的玩家甚至可以，在打擊區移動站定位置，藉此調整投手的投球位置 或是放低球棒作觸擊短打，避開對方的防守。利用《美國職棒大聯盟2005》改良過的關鍵美技，還可以用全新的手控引導操控來閃躲對方將你觸殺出局呢！或者擔任投手用全新設計的精準投球測量計 Precision Pitch Meter 振對方，或是投內角近身球招待打者。你也可以趁壘上跑者不注意時，來一記精彩的牽制將他觸殺出局！《美國職棒大聯盟2005》全新的球隊經理模式，讓你直接進駐球隊經理室經營球隊！完全掌握球隊組織的一切細節！還有令人眼睛為之一亮的春訓模式，將是你奪冠之旅的開始！你可以根據球員春訓期打造投手心中的間的表現來排定先發名單，並且用各式各樣的迷你遊戲來提升球員屬性！甚至有全新的創造球場功能，以打造投手的天堂或打擊者心中的夢幻球場！擴展小聯盟規模，加入技術水準更高的1A球隊和新球場，同時包括全新設計的傳奇球星角色、配備與線上即時對打功能，《美國職棒大聯盟2005》將會是有史以來最樂趣無窮、最出色、最具創意和最貼近真實的棒球模擬遊戲！

豐富的動作、自由的玩法更是遊戲吸引人的主因。







＊CPU PIII-800　＊記憶體 256MB　＊硬碟 2GB　＊音效卡 DirectX8.0 相容音效卡
＊顯示卡 DirectX 8.0相容顯示卡 32MB視訊記憶體　＊光碟機 8倍速光碟機

1914 戰略指揮官





1914-1918年爆發了人類史上第一次大規模、大範圍的戰爭，三十一個國家投入這場戰役，軍事、工業與科技在這段期間內迅速發展。《戰略指揮官》以全3D的場景，符合史實的考據，重現了WWI中30場著名的戰役，讓玩家能夠一窺這場影響人類日後發展重大戰爭的究竟



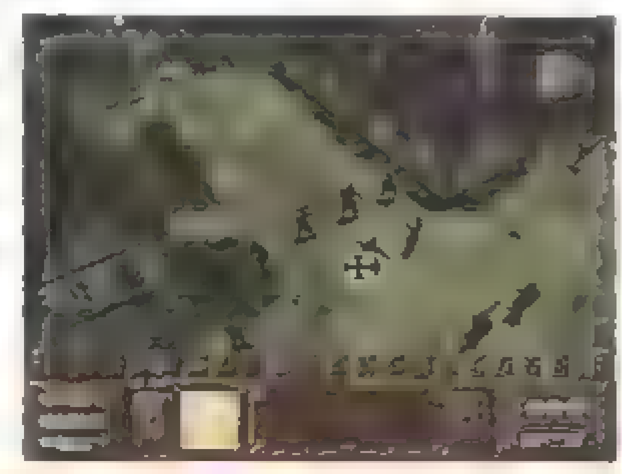
GAME INFO

製作開發 JOWOOD
代理發行 光譜
遊戲售價 未定
遊戲類型 回合戰略　語言版本 中文
適用平台 Win 98/ ME/2000/ XP

官方網址：http://www.1914-online.com/

同盟國與協約國之爭

在《戰略指揮官》遊戲中分為德國與英、法、美聯軍兩大陣營，玩家將扮演一位指揮官，參與兩大陣營的各十五場戰役。遊戲採傳統回合制戰略系統，戰役開始前玩家可以編輯上陣的單位種類，包括步兵、輕重火砲單位、空中單位與一戰中首次出現的鋼鐵怪獸一坦克，四個國家共計約有60種不同屬性的作戰單位。由於各種單位的視野與移動範圍有限，玩家必須審慎調度，免得中了隱藏在戰場迷霧中敵軍的埋伏。各關卡的勝利條件也不盡相同，包括佔領敵方陣營的重要軍事據點，殲滅敵軍，摧毀對方的新型武器等多樣化的任務目標。另外，遊戲中各單位的模型算得上相當細緻，連身上的水壺、皮帶和戰鬥機上的駕駛員都清晰可見。而在戰場上不用急著去消滅敵人，有效地降低敵人攻擊的次數，才是《戰略指揮官》的必勝方針。

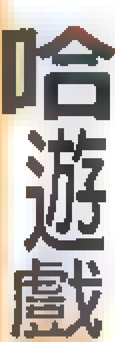




▶ 局勢看起來一觸即發

作戰單位多樣化

遊戲十分講究戰術的運用，不同單位均有其不同的優缺點，例如在步兵單位中，射程最遠的步槍兵雖然攻擊力比不上機槍兵，但攻擊範圍較廣，還能攻擊空中目標。工兵雖然攻擊力很弱，但能夠建築防禦工事，以及拆除敵軍的路障；火焰兵移動範圍小，卻能對碉堡內敵人造成嚴重的傷害。重型火砲威力強大，攻擊範圍廣，但在回合中不能同時移動與發動攻擊，而且有彈藥數量的限制。各單位之間各有優劣，唯有巧妙運用戰術，相互配合支援，才能克敵致勝。經由參與戰役，各單位等級提升後包括移動範圍、射程、攻擊力等能力都會增強，善用這些等級提升過的老兵，對戰役的進行會有很大的幫助。《1914 戰略指揮官》是從歷史改編而來的戰爭遊戲，其中的30場戰役都是從一戰中的重要戰役改編而來。藉由全3D架構的場景，更是真實地重現了一戰中歐洲戰場的地形地貌







＊CPU PIII 600MHz 以上　＊記憶體 64MB　＊硬碟 1.5GB以上
＊顯示卡 32MB以上支援DirectX8.1 3D　＊光碟機 8倍數光碟機　＊音效卡 相容DirectX 9.0b





您能夠想像，當閃亮耀眼的巨星成為餐廳服務生會是什麼狀況嗎？星爺是否在廚房中擁有食神般的真功夫？志玲姊姊和蕭大美女誰端盤子的姿勢較優雅？耍酷的周董算帳功力是否和他賺錢本領一樣厲害？機智聰明的康熙雙人組能否幫餐廳拉進更多客人呢？《明星餐廳》讓你體驗不同的餐飲事業！

GAME INFO



製作開發 光譜
代理發行 光譜
遊戲售價 350元
遊戲類型 策略模擬　語言版本 中文
適用平台 Win 98,ME/2000/XP

單機館

官方網址 http://www.ttime.com.tw

多種型態的餐飲事業

誰說餐廳只有一種？《明星餐廳》精心設計了30個關卡，玩家在遊戲中必須挑戰只能外帶的披薩店、小學旁邊賣香雞排的小攤販、運動場旁邊的飲料搖搖杯、還有競爭激烈的觀光夜市攤販，每個關卡都有不同的客群生態、飲食習慣、消費能力及生活作息。玩家必須從台北出發，逐一前往香港、新加坡、東京等亞洲大都市開設分店，[illegible]文化匯集的北京四大名區。玩家除了要面對各地區不同的飲食文化外，還必須僱用當地知名的超級巨星，以滿足顧客在飲食上的需求，只有達成每個關卡所賦予的任務目標，例如餐廳評價、料理達人、顧客人數、持有現金、黃金料理、收入金額等等，才能讓您的餐廳獲得世界餐飲協會所頒發的亞洲第一名店的殊榮喔！

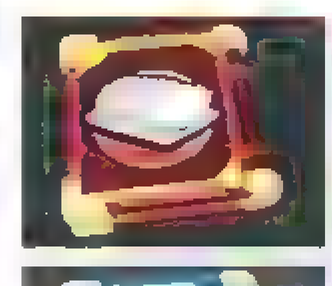




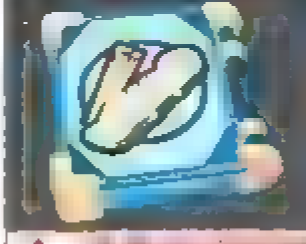
◀ 想讓自己的餐廳高朋滿座就得用心經營！

妙用無窮的迴轉物品流

玩家可以選擇不同的裝潢風格，搭配同樣風格的餐桌椅及裝飾物，以滿足顧客在視覺上的享受。例如在女性購物人潮較多的台北東區，選擇粉彩典雅式的裝潢風格，配合同系列的立燈、雕塑、屏風、瓷瓶、盆栽等裝飾物，就能吸引更多女性顧客上門消費；而在年輕人為主的西門町地區，流行風潮式的裝潢以及同系列的餐桌椅、點唱機、水族箱、酒櫃等，將是吸引年輕人的主要因素。玩家必須時時注意畫面下方「迴轉物品流」中流動的物品，才有機會買到想要的餐廳設備及裝飾物！









▲ 擁有良[illegible]精進。

面面俱到[illegible]

遊戲中的美食包括中式合菜、港式茶點、台式小吃、日式料理、西洋定食、歐式餐飲等六種風格，廚師的手藝當然會影響食物的品質，但是如果沒有合適的廚具，他們的手藝將會大打折扣。由於每道食物需要的廚具，以及料理流程都有差異，必須針對菜單及廚師屬性，添購適量的廚具，才能作出完美的料理。例如一間以港式茶點為主的茶樓，玩家就必需要添購較多的蒸籠與炒鍋；而設在遊樂區的冰淇淋店，除了冰櫃需求量較大外，最好還能多設結帳櫃檯，才能應付川流不息的外帶人潮。







▲ 適當的廚具能使食物變得更美味

＊CPU　PIII 500　＊記憶體　128MB　＊硬碟 未定　＊音效卡 相容DX Sound音效卡
＊顯示卡　相容DX8.0／64MB顯示記憶體　＊光碟機 8倍速光碟機

代號：

鋼鐵行動

CODENAME
PANZERS
PHASE ONE





挾帶著歐美媒體的讚譽與超高評價，由Stormregion公司製作的《代號：鋼鐵行動》即將來台掀起一波即時戰略遊戲的新風暴。玩家能夠化身二戰中時德、俄、美等國的指揮官，在史實改編的任務中衝鋒陷陣，體驗二次大戰各個戰役的真實面貌

發行日期 3月

GAME INFO

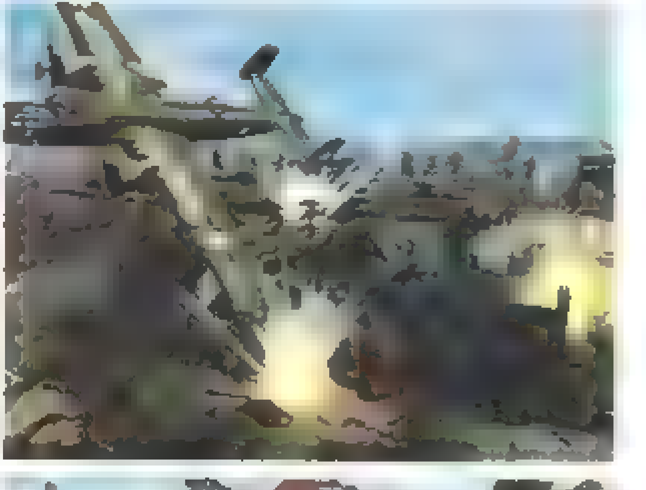
製作開發 Stormregion
代理發行 光譜
遊戲售價 未定
遊戲類型 即時策略　語言版本 中文
適用平台 Win 98/ ME/2000/ XP

徵購點數制度

與一般市面上的即時戰略遊戲比起來，《代號：鋼鐵行動》的最特別之處在於省略了繁雜的資源採集與生產制度，改以徵購點數制度取而代之。玩家在遊戲進行時依照任務的完成度與表現，在關卡結束後會得到不同的「威望點數」，在下一場戰役開始前，利用威望點數來進行作戰單位的徵召。另外，步兵單位更能選擇最多兩種不同的輔助裝備，包括對付裝甲載具用的手榴彈，引導戰車通過佈雷區必備的地雷探測器，及可用的掩護煙霧，以及增加視野範圍的望遠鏡等。在同一個關卡任務中，不同作戰單位數量的搭配，可能會導致完全不同的結果。不但提高了遊戲的自由度，也讓玩家在戰術的運用上，有更進一步的發揮空間。戰場上的單位也會隨著經驗的累積而升級，玩家應該優先提升人員的等級，因為等級高的乘員只需要更換載具，就能夠提升相當程度的戰力，也比較節省「威望點數」的花費。



▲《代號：鋼鐵行動》的畫面可說相當細緻真實







人性化的操控系統

遊戲在操作上也十分簡單便利，遊戲中除了裝甲車等載具是一輛輛各自獨立，步兵單位則是以2～5人編成一小隊進行作戰，大大降低了遊戲的難度。玩家不用著重個別步兵的技巧，下達小組進攻指令時也更加方便。還能下令讓步兵小隊跟隨在裝甲單位後方進行掩蔽，減少傷亡。即時戰略常用的一般快速鍵在此不多做贅述，《代號：鋼鐵行動》特別的地方是加入了遊戲暫停的功能，這打破了傳統即時戰略遊戲的規則。遊戲進行中只要按下空白鍵，就能夠暫停遊戲，並且可繼續向部隊下達作戰指令，這和《柏德之門》類型的RPG十分類似。這個設計會讓你在緊張快速的戰鬥中不至於手忙腳亂，並且可以有效的減少部隊的損失。另外還有2X速度加快遊戲時間的功能，可以縮短埋伏或等待開戰的過程，要從地圖的西邊跑到東邊殺個落網小兵就可以大大地節省時間。



◀ 遊戲中戰具的使用相當頻繁

*CPU PIII-750 MHz以上PC或其他相容機種　*記憶體 256MB　*硬碟 3GB
*顯示卡 32MB　*光碟機 8倍速光碟機　*音效卡 相容DirectX 9.0b

官方網址 http://www.panzers.com/index.php?page=news.us.panzers





很久沒有玩到簡單、刺激又容易上手、老少咸宜的三國遊戲了！當今所有三國類型的遊戲，不是令人覺得步調很慢，就是畫面相當的深沈，不然就是很耗時間，總是勾不起人們的興趣！針對這個情況，極真科技開發了一款兼具效益與趣味的益智遊戲－《三國連環炮》！



GAME INFO

製作開發 極真
代理發行 極真
遊戲售價 NT399 元
遊戲類型 益智　　語言版本 中文
適用平台 Win 98/ ME/2000/ XP

[illegible]的遊戲感覺

一開始進入遊戲的時候，被威武充滿動感的音樂氣氛感染，看到中國古代造型結合了幻想且高科技的背景，令人不免覺得十分興奮！一段故事的動畫配合著令人發噱的可愛事件圖，讓玩家知悉當時的時空背景，以及「連環炮」的由來。配合著很正經的語音表述，變得十分樸拙，卻又洋溢著趣味！透過一次次的過關，可以建築一座巨大的高塔。玩家可以選擇要進行的關卡，在此可選最高的一層繼續進度，也可以選擇其他樓層回頭重溫以往的戰局。遊戲中可使用眾多計策，其中「緩兵計」讓敵軍陷入泥桌，寸步難行，「怒雷計」則讓敵軍粉身碎骨，天火焚身！「驚慌計」更讓敵軍心生恐懼，退避三舍！更誇張的「穿楊計」竟然可以見縫插針，想打哪就指向哪，讓敵軍防不勝防！除了這些是要去啟動的計策之外，還有許多加分的寶物喔！





各式不同的關卡等你來挑戰





百玩不膩的遊戲特色

在忙碌的工商社會中，玩家已經很少投入大量的時間裡去慢慢品味同一套遊戲了。有鑑於此，《三國連環炮》採關卡制為主。只要有空檔，隨時可以拿出來享受，不必經過繁複的手續去經營冗長乏味的戰役！高達十三大關數十小關的設計，保證讓玩家值回票價！另外，《三國連環炮》採取直覺方式，見縫插針！只要看到可連成一線的空隙，馬上把砲彈打過去即可！非常容易上手，絕對不會讓玩家陷於繁複的操作地獄！更別說令人眼花撩亂的道具與計策了！能透過刷新紀錄提高玩家的自信！而在聲光要求極高的現代，《三國連環炮》將突破以往的窠臼，擺脫益智遊戲的單調，給玩家耳目一新的感覺！透過新一代的技術，在向下支援硬體的要求下，提供了清晰的視覺經驗！《三國連環炮》也不會像一些線上遊戲，不斷地給予玩家無止盡的追求等級、殺不完的怪物與聊天的例常工作而已！由於每次面對的狀況不一，就算是同一關卡，也不一定每都能過關喔！絕對是一套可以重複拿出來把玩的遊戲喔！



◀ 遊戲中還會貼心的提供遊戲教學，教大家輕鬆玩遊戲

官方網址 http://www.truetech.com.tw/

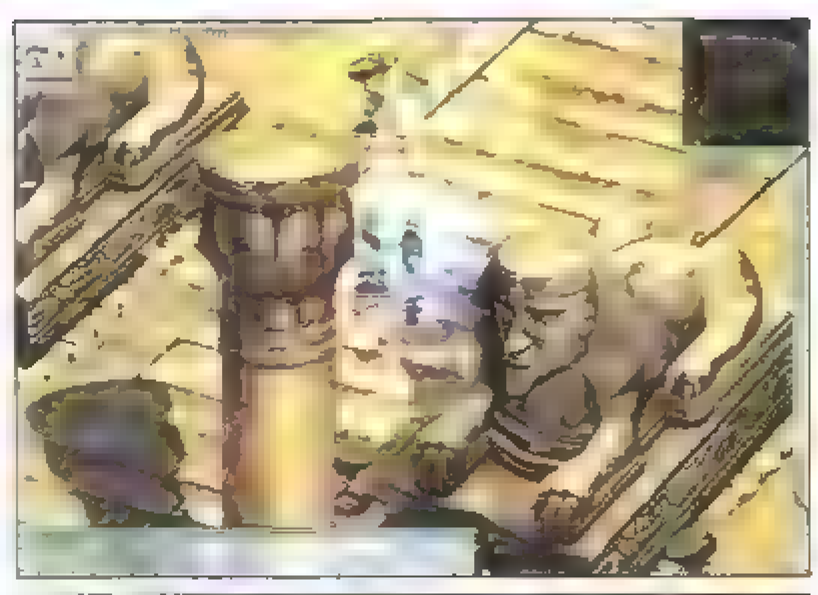
＊CPU　PIII-600　＊記憶體　128MB　＊硬碟 350MB　＊音效卡　DirectX 相容音效卡
＊顯示卡　DirectX 相容顯示卡 32MB 視訊記憶體　＊光碟機 8 倍速以上光碟機

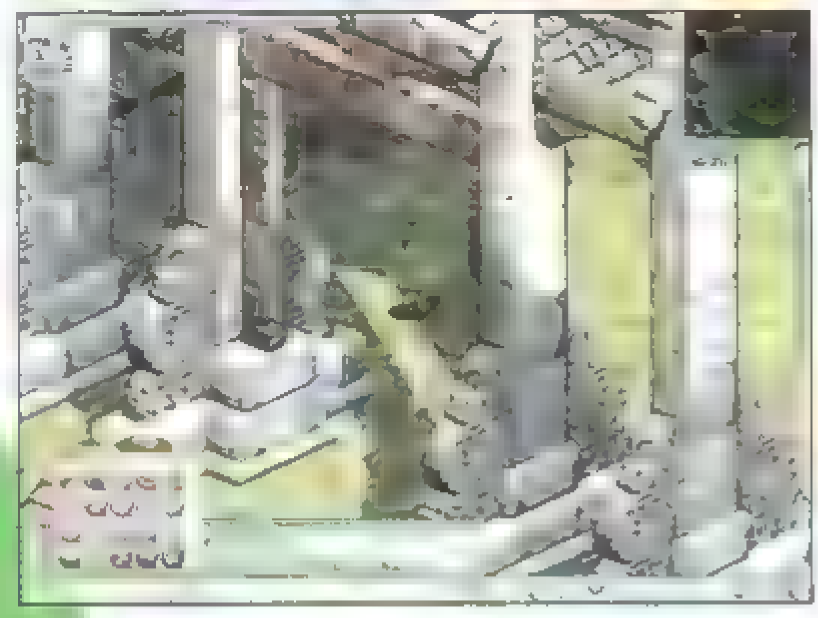

FAIRY TALES CARNIVAL
童話共和國
大富翁
超有趣、超華麗、新國民大富翁
NEW EVOLUTION
親盒子資訊有限公司
智冠科技

神秘古老的傳奇故事

在古老而神秘的阿拉伯世界，流傳著一部千年不朽的文學巨作，它記錄了古代西亞、中亞、甚至中國西域一帶，一千多年以來，各民族與王國間的神話故事、海島征服紀事、森林冒險趣聞、寓言故事、英雄與仙女的浪漫傳說。在這本書裏，有機智的頭腦、嚇人的鬼故事、會說話的鳥和會唱歌的樹等有趣的設定，而辛巴達船長、阿拉丁神燈等人更是充滿著傳奇色彩的世界知名人物。其故事內容奇幻迷離、扣人心弦，不僅有許多魔幻色彩濃厚的精彩情節，更有幽默和諷刺人類本性的描寫。歷經千年的傳播，不僅流傳到東方的中國，也流傳到西方世界的歐美大陸等地，它就是擁有民間文學史上「最壯麗的豐碑」之稱的巨作—《天方夜譚》。







● 天方夜譚帶你悠遊神秘古老的冒險世界

阿拉伯民間巨著《天方夜譚》，又名「一千零一夜」，數百年來已經在許多國家中流傳，唯晶科技（原風雷時代）將以此為主題，推出 Q 版幻想 MMORPG《天方夜譚 Online》，遊戲為 3D 角色搭配 2D 場景，採用唯晶自主開發的卡通效果 3D 引擎，支持遊戲人物描邊效果，使得人物線條更明顯，色彩更豔麗。

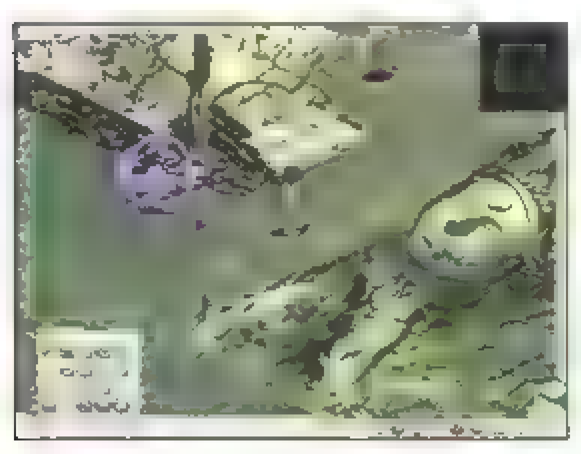
GAME INFO

發行日期 正式收費

製作開發 唯晶
代理發行 智冠科技
遊戲類型 線上 RPG
遊戲售價 月費 點數制 語言版本 繁體中文
適用平台 Windows 98/ME 2000 XP

驚險刺激的冒險旅程

你可知道《天方夜譚》的來歷嗎？相傳在上古時期，在人們中間流傳著許許多多美麗和醜惡的神話和傳說，每個孩子從一出生就在母親的敘述中不斷長大，並世代延續下去，在各地都有著很多根據傳說中的英雄形象而塑造的雕像。然而，在混沌與文明的轉換中，在白晝與黑夜的交替中，神話與傳說消失了，相關記載的典籍不翼而飛，宮中的藏書變成了空白。人們在世代的交替中逐漸失去了編織故事的能力，甚至遺忘了記憶中的古今傳奇。漸漸的人們發現，創造故事的人失蹤了。人們開始恐懼，母親們再也不敢說起枕邊的故事，只是拿妖怪做藉口，哄誘驚嚇中的孩子們入睡。神話傳說中的怪物不斷從書中現世，隨著人們記憶的消逝，豎立在各地的英雄雕像逐漸風化腐蝕。各王國的人們為了尋找失蹤的人們，為了王國人民的安居樂業，四處張貼告示，募集來自世界各地的冒險者根據僅存的蛛絲馬跡去尋訪傳說中的英雄。而你，將在這個神秘的阿拉伯世界裏展開一場精彩的冒險故事…。



● 在冒險旅程中尋回失落的神話。

職業特色介紹

初心者

據說所有的初心者都曾經是天方世界的居民，只是出於某種原因被帶到了神魔殿，同時還失去了所有的記憶。正因為如此，初心者是唯一能夠進入神魔殿的職業，因此你可以在那裏多瞭解天方世界的規則，而一旦選擇離開之後，就很難再回到那裏。而當初心者的等級提升到 5 級之後，就再也無法獲得經驗值，這時你就需要找到六個職業行會的首領，通過完成他們的任務來獲得正式的職業。



SYSTEM REQUIREMENTS | ＊CPU PIII 600 ＊記憶體 64MB ＊硬碟 2 GB 以上 ＊光碟機 8 倍速以上光碟機
＊顯示卡 支援 Direct3D 加速 32MB 顯示卡 ＊音效卡 支援 DirectSound

遊戲系統介紹

可愛的小精靈系統

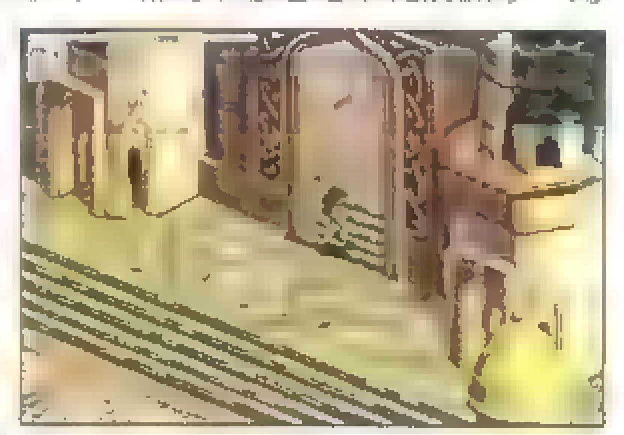
《天方夜譚 Online》有一個類似小助手兼寵物的「小精靈系統」，共有「神燈」、「狐狸」、「花仙子」三種，可給玩家系統操作的幫助以及提醒，並可記錄接到的任務和完成情況。此外，小精靈還擁有各種技能，可以為玩家打造各種道具。玩家可以選擇性的鍛鍊這些技能，便可讓小精靈用這些技能來打造道具。小精靈技能的成長需要不斷鍛鍊，鍛鍊時會消耗小精靈的體力，因此玩家要準備各種食物甚至武器讓他有充足的體力。而小精靈也會有高興、生氣、鬱悶等種種情緒，會影響到它的學習工作效率，有待玩家好好調教。



● 天方夜譚中的俏護士

連招、符石系統

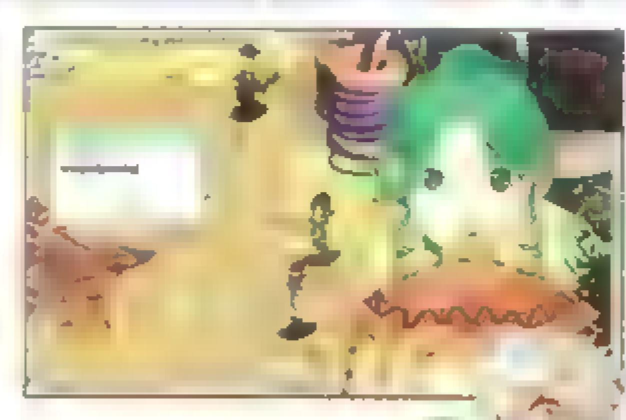
在《天方夜譚 Online》中，戰鬥不僅僅是單純的點擊，為了增加遊戲的樂趣，遊戲技能全部可以拆分與拼接，玩家可根據喜好自由組合出各種連招。遊戲中有各種符石材料與招式捲軸，玩家可以透過完成任務、戰鬥獲得，再透過特定角色來轉化成相應的招式與符石。



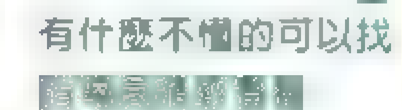
● 富麗堂皇的宮殿

真人 NPC 設計

《天方夜譚 Online》引入全新的概念，遊戲後續版本中有部分重要 NPC 是由實際的從業人員扮演操作，他們的任務就是按照劇情設定團隊的安排，專心扮演遊戲中的某個重要角色。由於王子就是由真人扮演，他會隨機走動到遊戲，所以並不會有另一個玩家再會碰到完全相同的事件，組成一個由玩家真正構成的世界與故事。

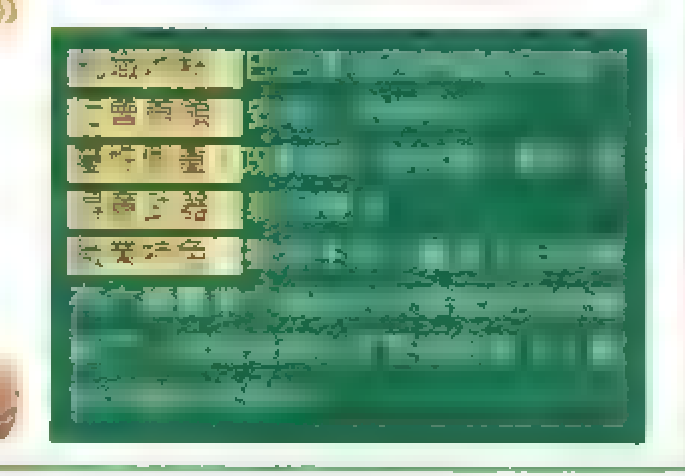


有什麼不懂的可以找



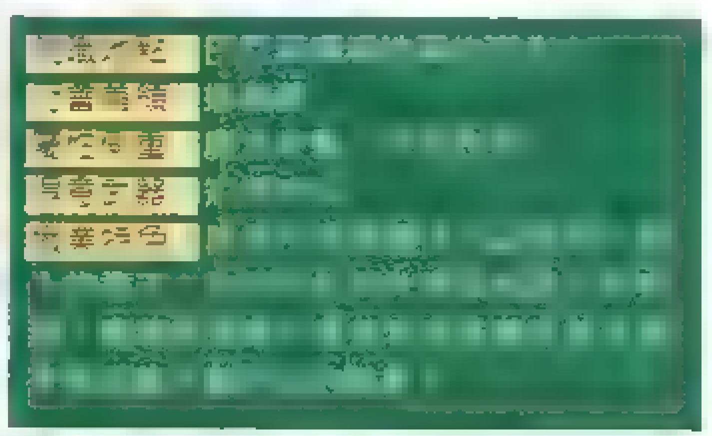
新月刀客

「百日劫」之後的歲月裏，海達亞擁牲自我對抗邪惡的精神，深深地烙印在那些出生於沙漠的人們心中。每一個少年都需要在成年之前，拿起彎刀在沙的風暴裏完成殘酷的考驗，而確保他們完成這些目標的，是從英雄那裏流傳下來的神奇刀法，既能給敵人造成最大傷害，又能保證自己不受些微之傷，就如同當初與邪龍的魔物部隊作戰時那樣，獲得比別人更多的生存時間。



魔導師

黑暗魔法被當成邪惡的力量在世間存在了數千年，直到與邪龍軍團的毀滅之戰平息後，人們才知道，任何力量在世間的善惡標準，都是由該力量的擁有者的心靈所決定的，人們不再懼怕黑夜裏的風嘯，不再排斥未知的力量，一些心智強大的人們開始小心翼翼的鑽研納茲・阿赫默德・蓋里留下的魔法典籍……個真正的魔導師更是能洞悉他人的心靈。



豐富的紙娃娃系統

《天方夜譚 Online》擁有豐富的紙娃娃系統，更換裝備的效果可立即呈現。遊戲中共有「新月刀客」、「魔導師」、「律劍子」、「慕道子」、「賓雷騎士」、「聖修者」共 6 個職業可以選擇，每種職業又各有 2 個性別，加上頭髮、盔甲、手部與腳部的裝備以及各種可愛的社交動作，可供玩家表現自己。



人物的裝扮與表情符號都相當豐富

華麗的法術特效

《天方夜譚 Online》有精心設計的華麗魔法和攻擊特效，遊戲技能分為格鬥系和魔法系，格鬥系為了突出職業特色，強調刀刀到肉的砍殺力度，而魔法系根據職業的區別，特別設計了法術表現形式，神聖、邪惡、自然，各種法術都能讓玩家清晰區別。魔法技能更包括了戰鬥類和生產類技能。戰鬥類的技能有空手格鬥系、武器格鬥系、戰鬥輔助系。生產類技能有製造類技能、買賣技能、運輸技能。魔法有火系魔法、冰系魔法、風系魔法、電系魔法、光明魔法、黑暗魔法。魔法之間並沒有特別的相生相剋，但是他們擁有符合本系特點的魔法效果。例如火系持續時間長，傷害較大。冰系可以製造冰牆堵住道路。電系可以將人麻痺等等。



華麗的魔法特效讓人痛快的施展法術

超簡單的操作

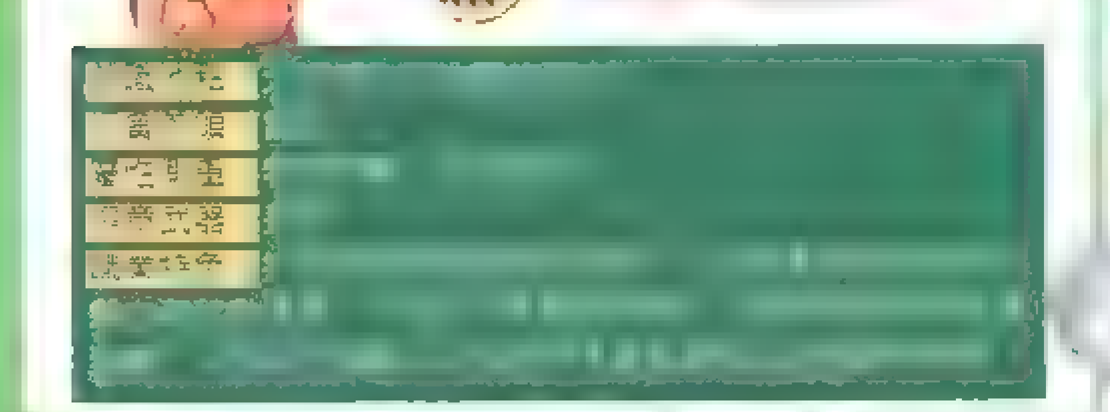
戰鬥中絕對看不到單調的砍殺，砍下的每一刀都可能帶來不同的反應、不同的後果。玩家除了觀賞華麗的招式，同時還要考慮招式的互克，戰鬥絕對不僅僅是簡單的重複除了戰鬥的多樣性以外，遊戲中還特別設定了連擊系統，一套克制敵人的連擊除了帶給玩家視覺的享受外，還給玩家一擊克敵的快感。玩家僅僅使用滑鼠的右鍵就可以操縱戰鬥。



遊戲場景十分具有異國情調

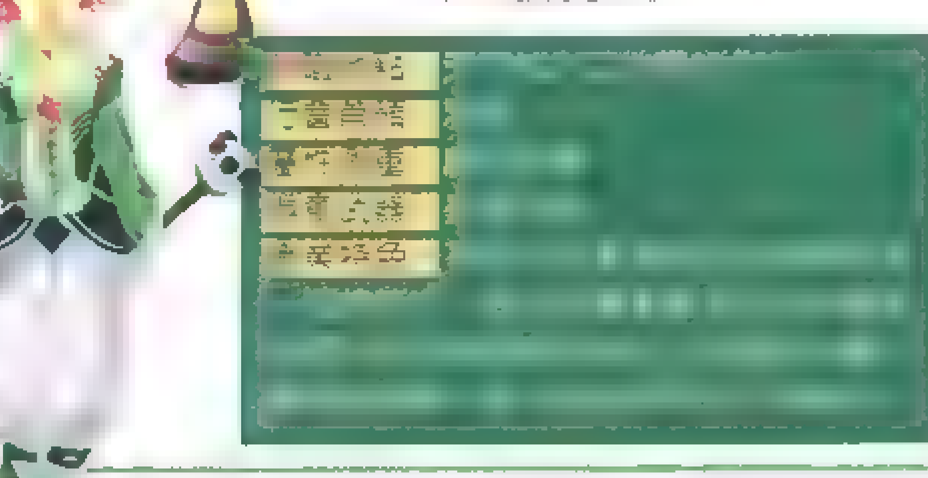
律劍子

以人律劍，以劍律己。劍道的最高境界，並不僅僅是讓劍成為自己身體的一部分，而是讓自己的身體成為劍的一部分。在戰場上死於律劍子手中的敵人，往往都睜大了恐懼的眼，因為他們都不明白一件事那把劍是從哪裡擊殺過來？因為當一名律劍子迎敵時，他的武器不是手中的長劍，而是整個人！這是一柄無處不在的劍，也是一柄敵人無法想像的劍。



慕道子

上古光翼戰役存在過麼？現世的人們已經不再關心這樣的枕邊童話，只有那些被月族的神靈選定的天賦少年才有機會瞭解到那場曠世大戰中毀滅力量的真相。年輕的慕道子在宿命到來之後，不論願不願意，都會走上修習仙法的路途，即使是最艱難的路途他們都願意去面對，因為一個掌握了最高心法的人，世間將沒有任何力量能夠忤逆他的心意，但是他們在達到頂峰前只有一條不被允許，那就是失敗。



官方網址：http://1001.wkec.com/

SYSTEM REQUIREMENTS
* CPU PIII-600 * 記憶體 64MB * 硬碟 2 GB以上 * 光碟機 8倍速以上光碟機
* 顯示卡 支援Direct3D 加速 32MB 顯示卡 * 音效卡 支援DirectSound

有趣新奇的新手之路

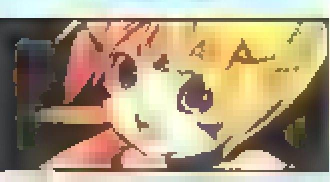
在完成一陣華麗的動態角色選擇設定後，進入新手村莊，第一眼所見到的便是大家耳熟能詳的神燈巨人，華麗的場景及雕像，耳邊環繞著是輕跳愉悅的中東式配樂，帶領我們進入整個《天方夜譚Online》的神秘世界。據說所有的初心者都曾經是天方世界的居民，只是出於某種原因被帶到了神魔殿，同時還失去了所有的記憶。正因為如此，初心者是唯一能夠進入神魔殿的職業，因此你可以在那裏多瞭解天方世界的規則，而且選擇離開之後，就很難在回到那裏。

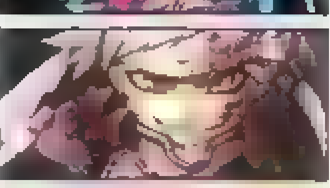


● 趕快創造一個角色進入天方夜譚的冒險世界吧！

● 提水桶的初心者

初心者在經過財寶之路的試鍊後，獲得了一套新手裝備，財寶之路主要的試鍊都是讓玩家去瞭解整個天方世界的故事，也有很明確的指導所有的操作流程，最值得一提的就是各式各樣的人物動作，以及超級可愛的表情符號。遊戲中藉由搜集各式各樣的符石，以及特殊招式表來組合法術或是絕招，令人大開眼界。與其他遊戲大不相同的是初心者玩家再也不是拿小刀或是匕首等基本武器作攻擊，新收試鍊區裡可以獲得「水桶」，玩家將可以提著兩個水桶對怪物揮舞攻擊，讓人耳目一新。






● 新建角色也會有不同的頭像可供選擇。

● 選擇自己的奇幻旅程

當初心者等級到達五級後，可以通過新手村的六座英雄雕像來選擇中東、歐洲、東方古國三大地域中的任意一個，作為這次奇幻冒險之旅的起點。在一個神秘的發源地—阿拉伯，你可以見識到沙漠勇士的豪放；在崇尚榮耀的歐洲，嚴謹而高尚的騎士將成為你忠實的夥伴；而在仙境般的上古天國，你或許能一窺道家仙法的威力。作為這個世界中的一員，只要願意你也可以成為他們中的一份子。在中東、歐洲、東方三片地域，你可以從最基本的初心者發展為六種不同風格的職業。



● 透過英雄選擇自己想要轉職的職業



貴雷騎士

謙卑、榮譽、英勇⋯，在伊戈麥卡倫的光輝之下，古席斯族的勇士們將這些美德作為自己刻守的信條，如果說從沒有一個人在戰場之上看到過貴雷騎士退縮那並不稀奇，甚至從沒有人在戰場上看到過那些戰死沙場的勇士的遺體，因為即使死去，貴雷騎士們也不會拋棄自己的同伴。貴雷騎士通常都被稱為戰場上的牆，因為即使是一個嗜血的刀客也不能剝奪騎士站在最前列，保護同伴的榮譽。

聖修者

靜坐、冥想、苦修⋯，隱身在森林中的聖修者被人們尊敬的稱之為先知，遵從默赫倫的教誨，誰也不能從先知的口中得知自己生命旅程的安排，但人們還准在危難的時刻可以呼喚先知的幫助。

全新劇情任務 搶先公開

老天爺！這個神秘的老婆婆是怎麼冒出來的，說什麼可以帶我穿梭時空，我看她一定是阿達～腦袋啪呆啪呆一秀逗，就可憐可憐她、幫她這麼一個忙吧！啥米！？啊啊啊啊～真的跑到古代去了，傷腦筋，這下可怎麼回去呢？





	劇情描述
地區 洛陽 任務名稱 古鏡傳說 限制條件 等級滿33	聽神秘的孑皿婆婆講述關於[illegible]的傳說，孑皿婆婆承諾，只要幫她找回[illegible]片鏡子碎片，就可以體驗[illegible]時空之旅。
地區 洛陽 任務名稱 重臣回緣 限制條件 等級滿33	「真正的相信，就是去相信自己原本不相信的事物」，為了給自己一次選擇「相信」的機會，帶著孑皿婆婆所贈予的鏡子碎片回去拜訪孑皿婆婆，[illegible]時光[illegible]倒流了。
地區 雲霧湖 任務名稱 [illegible] 限制條件 等級滿34	將辛苦找回的藥材[illegible]給[illegible]發作的[illegible]師姊，這才知道原來她就是人稱「玉娘子」的張[illegible]娘，為了將藥材煉製成丹藥，還得[illegible]
地區 洛陽 任務名稱 [illegible] 限制條件 等級滿33	依據[illegible]所提供的線索，出發至洛陽尋找黑衣人頭子的下落，伺機救出受困的江楓。
地區 [illegible] 任務名稱 星前月下 限制條件 等級滿34	隨[illegible]探視江楓，[illegible]江湖所傳聞，是全天下最神秘，也最危險的地下[illegible]，又是什麼樣的人物，親眼去見識[illegible]吧！
地區 [illegible] 任務名稱 [illegible] 限制條件 等級滿34	[illegible]江楓，在不知不覺中，對[illegible]人意的花月奴萌生情愫，[illegible]兩人情[illegible]，也是美事一件
地區 [illegible] 任務名稱 [illegible] 限制條件 等級滿35	[illegible]
地區 [illegible] 任務名稱 花[illegible] 限制條件 等級滿35	[illegible]

《新絕代雙驕ONLINE 家族總動員》終於千呼萬喚使出來啦！玩家在這次的更新中會見到江楓、花月奴少不更事時的浪漫情事，[illegible]新的大型迷宮任務持續地更新，這次報導就獨家告知各位看倌，這次與資料片同時更新的劇情任務與大型迷宮任務喔！

GAME INFO



製作開發 宇峻
代理發行 智冠科技
遊戲類型 線上RPG
遊戲售價 月費 點數制 語言版本 繁體中文
適用平台 Windows 98/ME 2000 XP

超強怪物 大公開 》

入魔妖僧、禁地護法、持國天王等超強怪物震撼降臨！帶給真正強者最新鮮的挑戰樂趣！

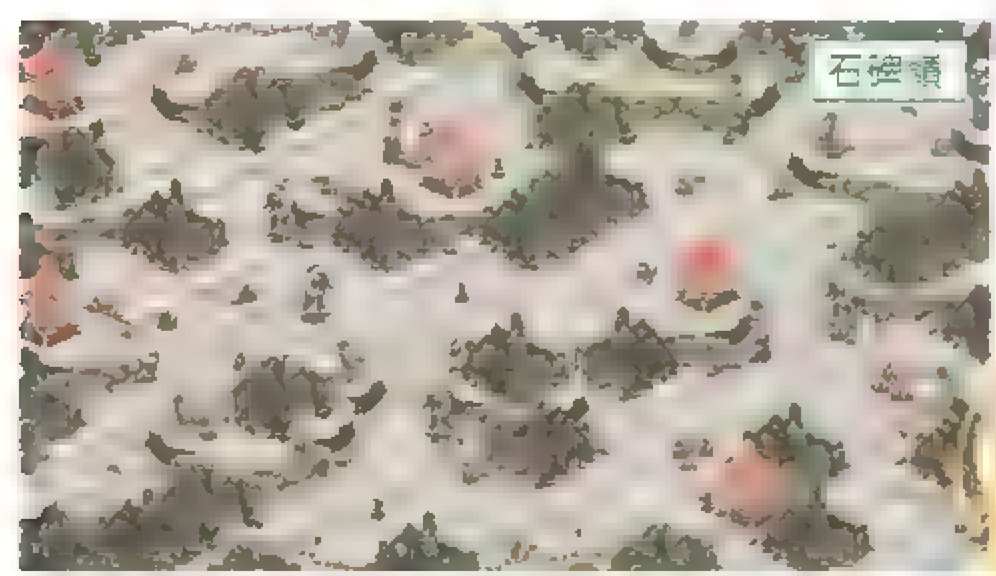
名稱	lv	HP	所在地	屬性	攻距	種族	普攻	AI	怪物說明
鬼面巨人	[illegible]	[illegible]	[illegible]	木	遠距	機關道具	物理	主動	手持巨大石杵，面貌如鬼的巨人。
惡虎	35	[illegible]	龍門峽	無	近距	野獸飛禽	物理	主動	藏於深山中的猛虎，用利爪將敵人撕裂。
瘋癲乩童	36	[illegible]	龍門峽	無	近距	人型惡霸	物理	主動	起乩次數太多，導致精神錯亂的乩童。
吹箭客	37	[illegible]	龍門峽	無	遠距	人型惡霸	物理	主動	善以樹葉藏匿身形的吹箭手。
食人虎	[illegible]	[illegible]	龍門峽	無	[illegible]	野獸飛禽	物理	[illegible]	比猛虎更加兇猛的惡虎，專以人為主食。
幽靈虎	40	[illegible]	龍門峽	無	近距	妖魔鬼怪	內功	主動	猛虎的幽靈，常於夜間出現。
綠殭屍	54	5616	碑林	無	近距	妖魔鬼怪	內功	主動	剛從棺木出來的殭屍，似乎還不會用手攻擊。
女鬼	55	5806	碑林	無	近距	妖魔鬼怪	內功	主動	無人超度的孤魂野鬼，一直尋覓替身得以轉世。
鬼火	56	[illegible]	碑林	火	近距	妖魔鬼怪	內功	主動	三團在空中燃燒的藍色火焰，看的令人直發冷。
[illegible]殭屍	57	6187	碑林	無	近距	妖魔鬼怪	內功	主動	身穿綠袍的可愛小殭屍，長相十分討喜。

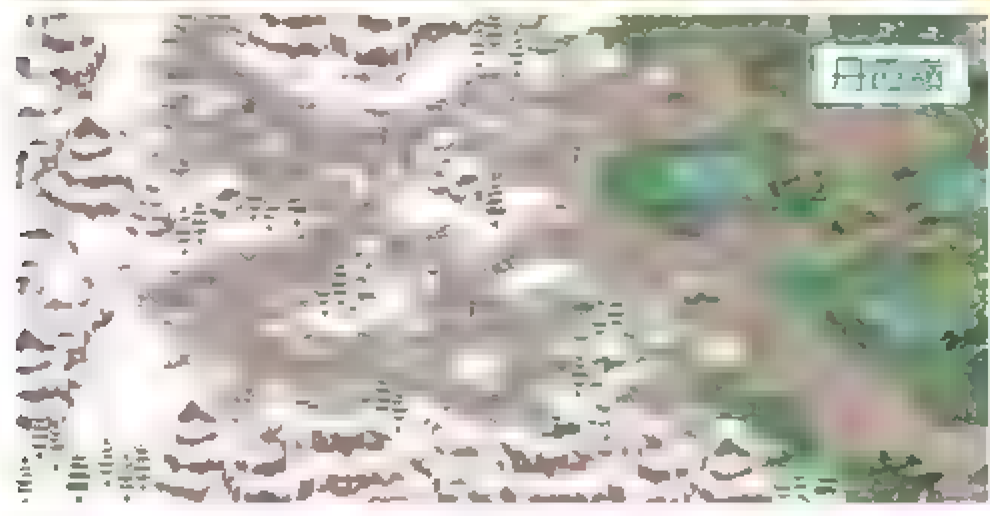
官方網址：http://fth.gameflier.com/

＊CPU PIII 500 ＊記憶體 128MB ＊硬碟 2 GB以上 ＊光碟機 16倍速以上之CD-ROM或DVD-ROM
＊顯示卡 AGP介面 [illegible]MB以上，並支援DirectX 8.0 ＊音效卡 Windows相容之音效卡

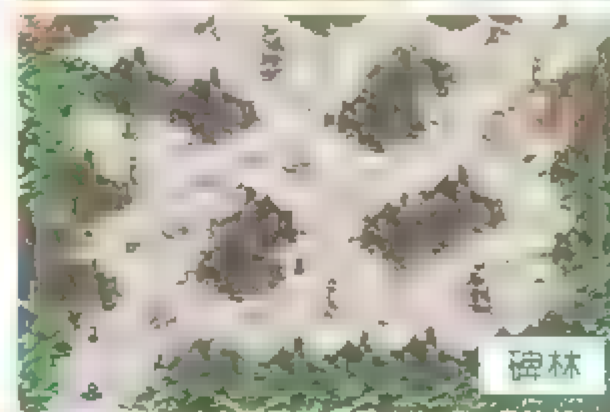
更多的地圖 闊展你的視野

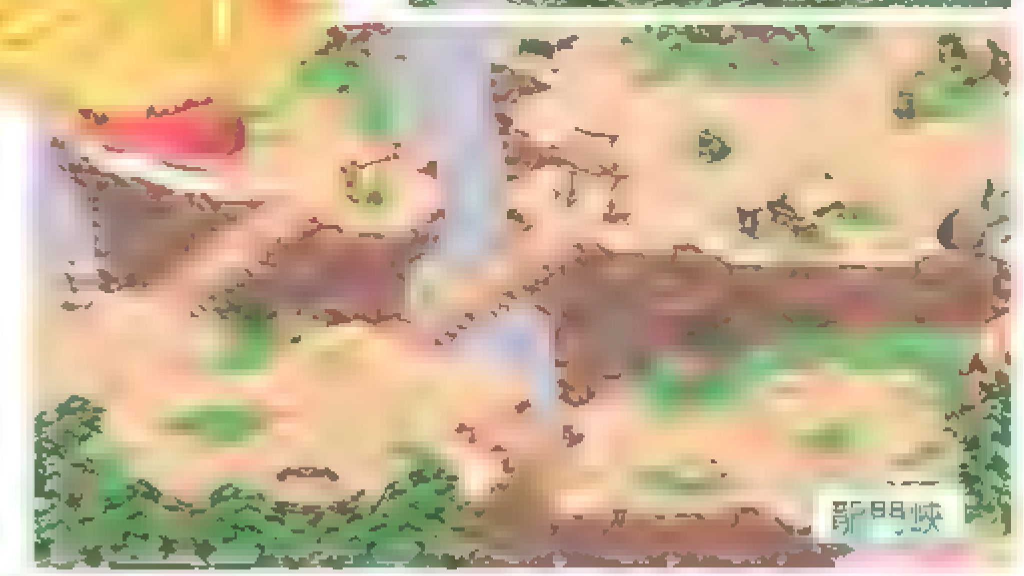
全新開放壯麗的龍門峽、碑林、碑林荒徑、石碑嶺等富有奇特碑石景緻的區域，還有秀麗雪景的丹霞嶺，讓你的冒險之路更廣闊喔！













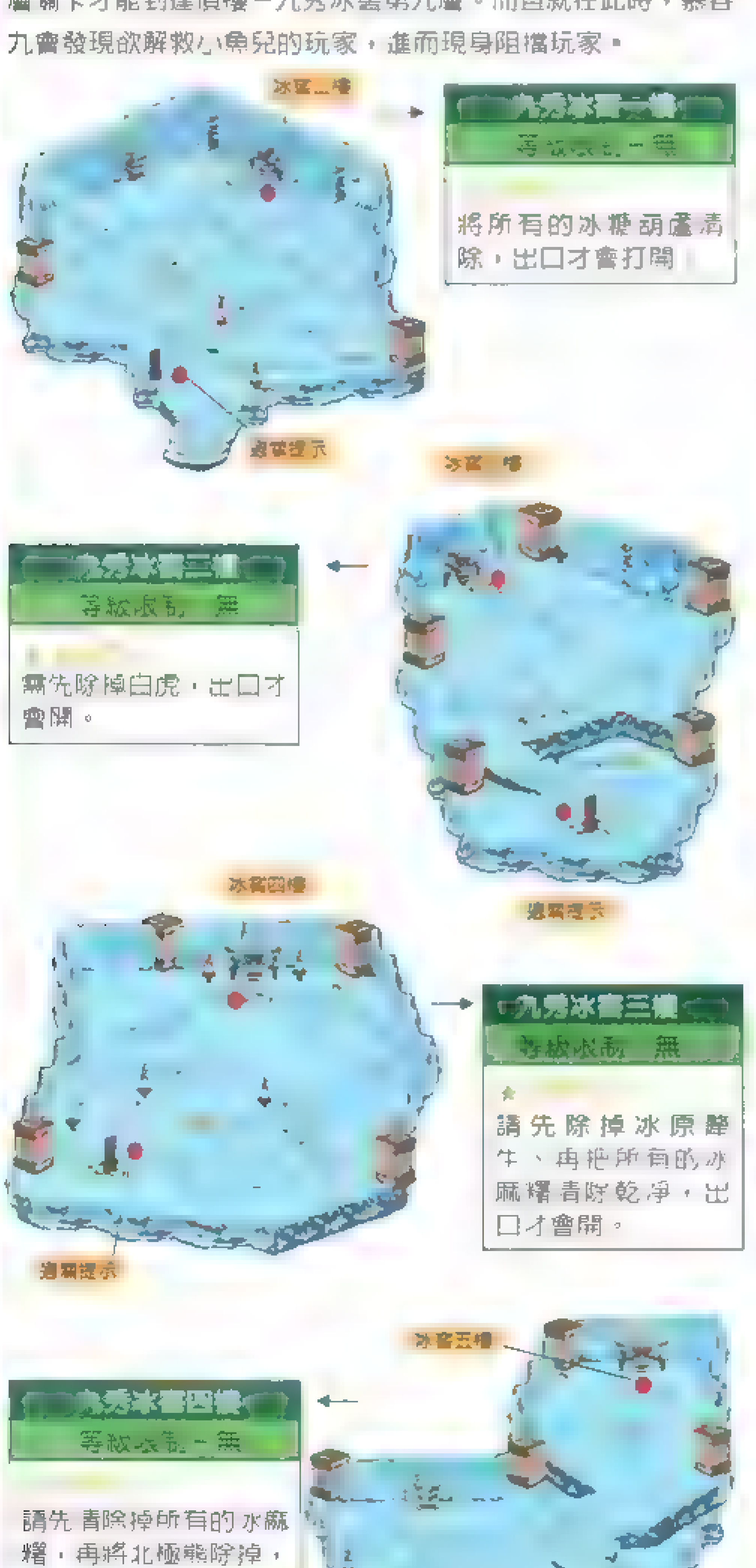
名稱	lv	HP	所在地	屬性	攻距	種族	普攻	AI	怪物說明
長舌女鬼	[illegible]	[illegible]	碑林[illegible]	無	[illegible]	妖魔鬼怪	[illegible]	[illegible]	上吊自殺的女子，死後所幻化的厲鬼。
[illegible]	[illegible]	[illegible]	碑林[illegible]	無	[illegible]	妖魔鬼怪	[illegible]	主動	[illegible]的帽子比頭大了一些，[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	碑林[illegible]	無	[illegible]	妖魔鬼怪	[illegible]	主動	[illegible]色膚色的[illegible]鬼，看起來[illegible]又變態。
[illegible]	[illegible]	[illegible]	碑林[illegible]	無	[illegible]	妖魔鬼怪	內功	主動	哀怨而死的女鬼，[illegible]
樹精	[illegible]	[illegible]	丹霞嶺	木	遠距	植物系	物理	主動	修練千年的樹精所幻化，會扔石頭攻擊經過者。
[illegible]	[illegible]	[illegible]	丹霞嶺	[illegible]	遠距	水系魔物	物理	主動	活在北方的圓滾滾生物，路上行走時十分緩慢。
[illegible]	[illegible]	[illegible]	丹霞嶺	無	近距	[illegible]	物理	主動	[illegible]的武士。



名稱	lv	HP	所在地	屬性	攻距	種族	普攻	AI	怪物說明
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	無	[illegible]	[illegible]	物理	主動	[illegible]
[illegible]	62	[illegible]	[illegible]	無	[illegible]	妖魔鬼怪	[illegible]	主動	[illegible]不化的殭屍，使用雙手連環掌攻擊敵人。
[illegible]人	63	[illegible]	[illegible]	[illegible]	近距	妖魔鬼怪	內功	主動	平時各自為政，但是會一起攻擊敵人的3團火焰。
[illegible]女鬼	64	7628	[illegible]	無	近距	妖魔鬼怪	[illegible]	主動	死後不甘寂寞，常遊人間的女鬼。
[illegible]叉	65	[illegible]	[illegible]	雷	近距	妖魔鬼怪	內功	主動	性格兇猛的夜叉族。
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	雷	近距	妖魔鬼怪	內功	主動	[illegible]

九秀冰窖任務

九秀冰窖位於九秀山莊之內是慕容九獨自練功的地方，四壁結冰，寒氣懾人。到九秀山莊遊玩的玩家，經過九秀冰窖時，無意中發現了，因為打擾到慕容九練功，而被慕容九關在九秀冰窖之中的小魚兒，凍到快要撐不住的小魚兒正等待玩家的救援。要進入已經被慕容九鎖住九秀冰窖，首先必須到慕容九的房間偷取工具箱來打開厚重的冰窖大門，接著要通過一層層關卡才能到達頂樓－九秀冰窖第九層。而且就在此時，慕容九會發現欲解救小魚兒的玩家，進而現身阻擋玩家。



九秀冰窖一樓

等級限制：無

將所有的冰糖葫蘆清除，出口才會打開

九秀冰窖二樓

等級限制：無

需先除掉白虎，出口才會開。

九秀冰窖三樓

等級限制：無

請先除掉冰原犛牛，再把所有的冰麻糬清除乾淨，出口才會開。

九秀冰窖四樓

等級限制：無

請先清除掉所有的冰麻糬，再將北極熊除掉，出口才會開。

九秀冰窖五樓

等級限制：無

這個門必須要有鑰匙才打的開喔！

九秀冰窖六樓

等級限制：無

通過出口的人，身上要有寒玄石才行。

九秀冰窖七樓

等級限制：無

請先清除所有的金柬丸子、九秀婢女、九秀侍女，出口才會開。

九秀冰窖八樓

等級限制：無

身上必須持有鑰匙，並且無雪巨人擋路，才能通過出口。

九秀冰窖九樓

等級限制：無

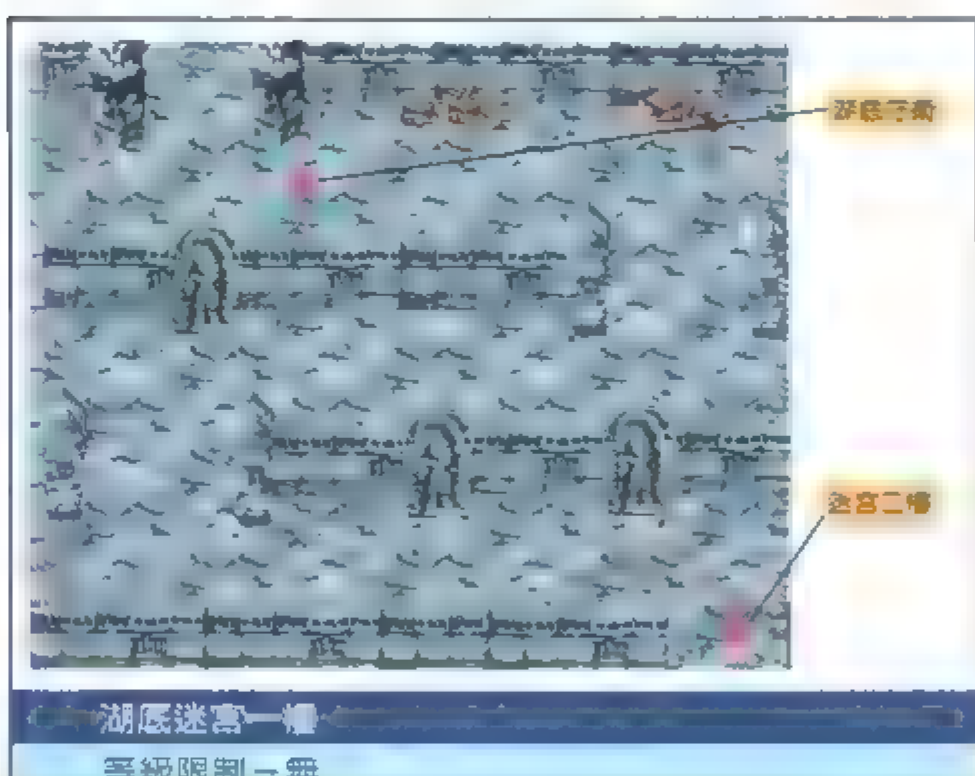
過關提示－打倒一定數量的雪巨人才會出現慕容九及北極熊，擊敗一定數量的北極熊，出口才會開啟；戰勝慕容九後，寶箱便會出現，但開完寶箱有可能出現極危險的魔物進行清場，需快速離開。

冰窖三樓　過關提示　冰窖七樓　過關提示　冰窖八樓　過關提示　冰窖九樓　過關提示　冰窖出口　過關提示

SYSTEM REQUIREMENTS ＊CPU PIII 500 ＊記憶體 128MB ＊硬碟 2 GB 以上 ＊光碟機 16倍速以上之CD-ROM或DVD-ROM ＊顯示卡 AGP介面 32MB 以上，並支援DirectX 8.0 ＊音效卡 Windows相容之音效卡

任務

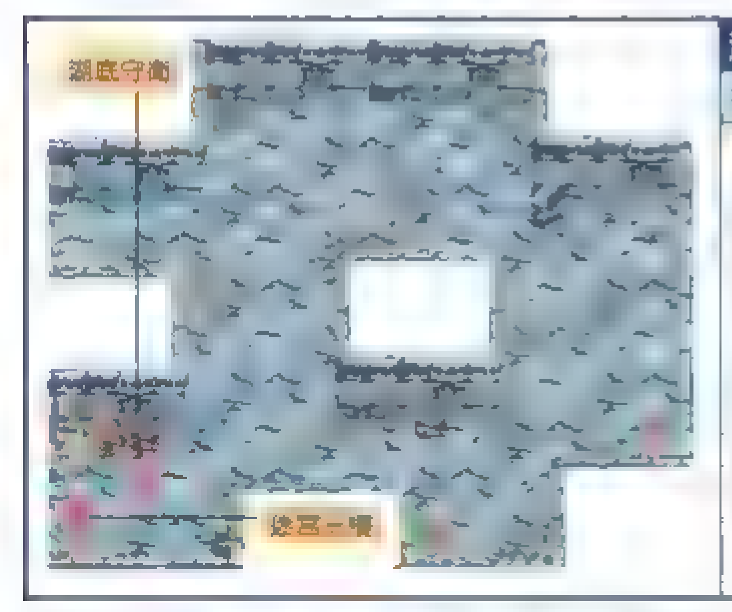
傳聞，胡神寶庫之中有千千萬萬的寶藏，其中最最為珍貴的，就是神秘的藥水，一但喝下此藥水就可以改變自己的外觀，可以永遠成為心中所想模樣。因此，有不少綠林好漢都想要獲得此一神秘寶物。不過，只有獲得胡神認可者，才能進入胡神寶庫，否則即使到達胡神寶庫門口，也是無法進入的。



湖底迷宮一樓

等級限制－無

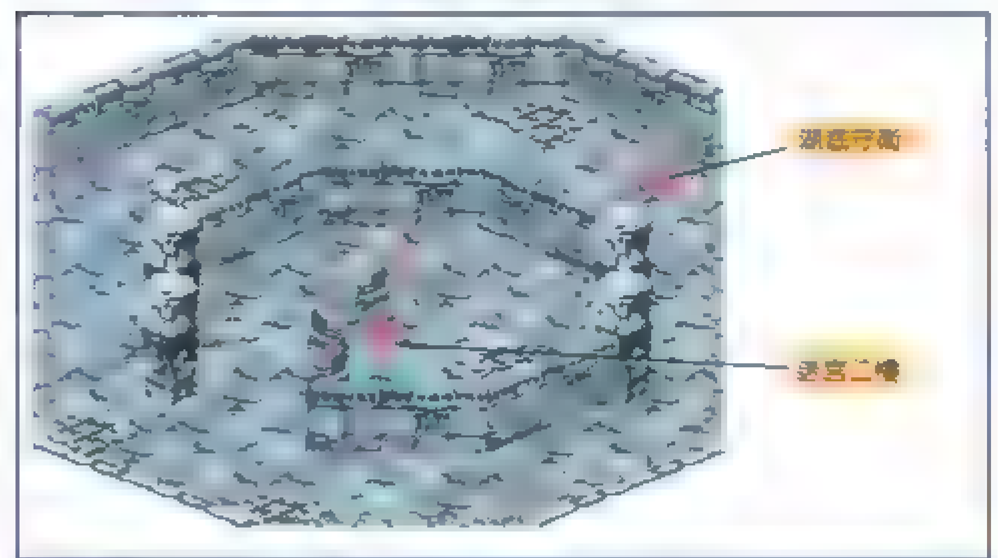
拿30個龍蝦蟹鉗跟湖底守衛換雲夢符節，就可通過。



湖底迷宮二樓

等級限制－無

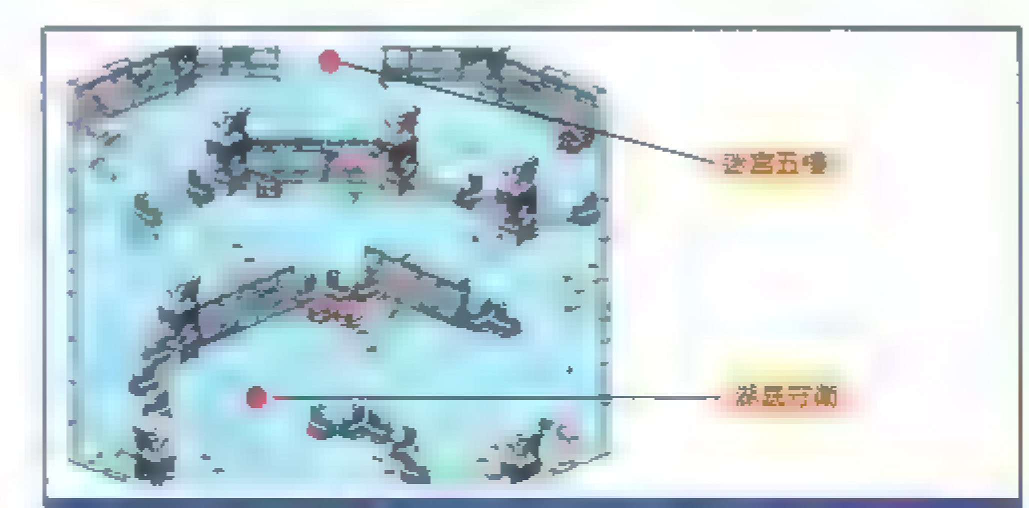
拿3個螺旋貝殼跟湖底守衛換雲夢符節，併打倒所有的水生寄居蟹、水生貝殼，就可通過。※水生寄居蟹有可能會偷走身上的螺旋貝殼。



湖底迷宮三樓

等級限制－無

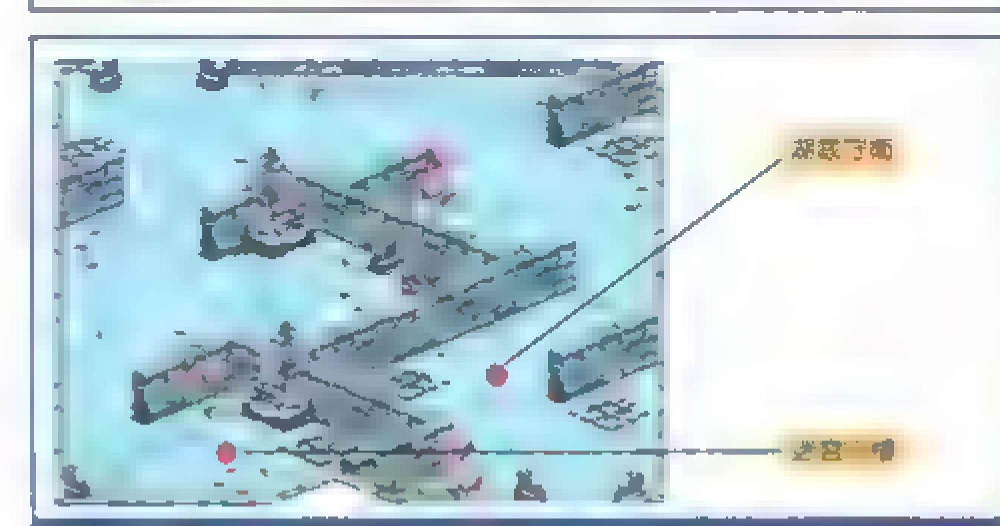
拿1個糖心蓮藕跟湖底守衛換雲夢符節，併打倒所有的水生青蛙、水生蓮妖，就可通過。※水生青蛙被打倒時，有可能招喚出水生蓮妖。



湖底迷宮四樓

等級限制－無

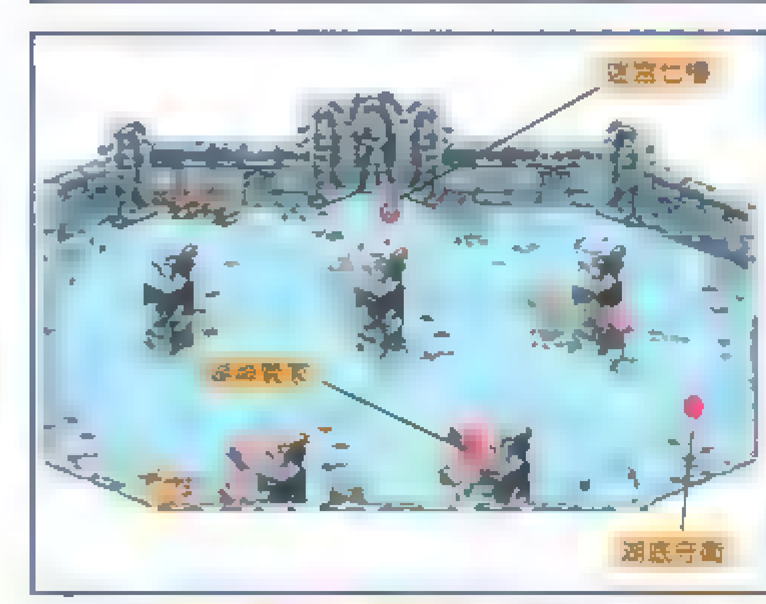
拿1個青蟹蛻皮、1個水蟹泡泡、2個燒焦鱷魚跟湖底守衛換雲夢符節，並與隊友殺死一定數量的水生螃蟹或水生鱷魚就可通過。



湖底迷宮五樓

等級限制－無

拿2個燒焦烏賊、1個油香鱷魚、3個暗沉蛇膽跟湖底守衛換雲夢符節，並與隊友殺死一定數量的水生鱷魚、水生毒蛇、水生烏賊就可通過。



湖底迷宮六樓

等級限制－無

拿4個雲夢符節碎塊請胡神管家還原成雲夢符節，併清光所有阻擋去路的水生魚人就可通過。胡神女兒將有相當的獎勵。



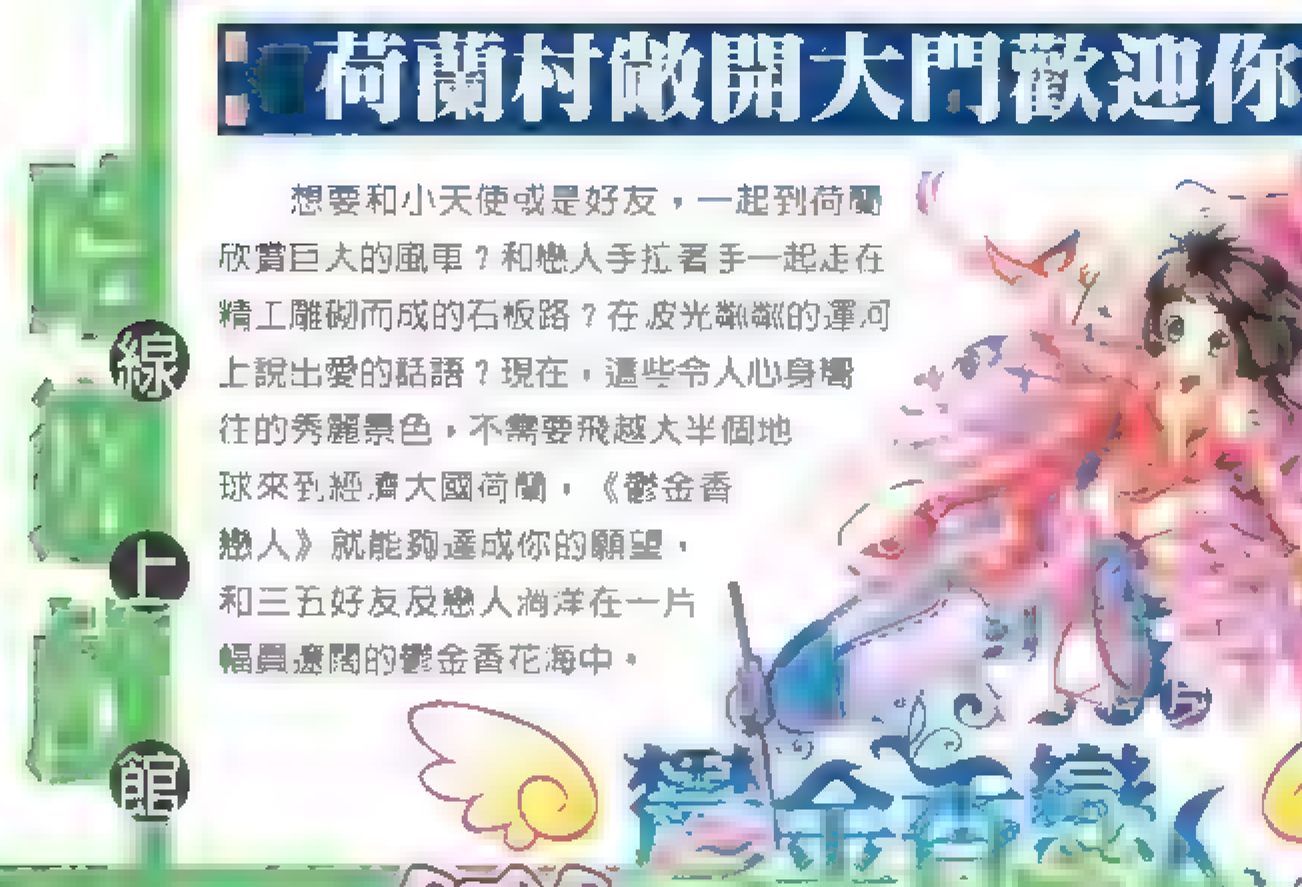
湖底迷宮七樓

等級限制－無

清光所有水生魚人並打到龍蝦王即可離開。※打到龍蝦王後請進速離開以免慘遭不測。※若持有武林名人大全碎頁，交給胡神女兒將有相當的獎勵。

荷蘭村敞開大門歡迎你

想要和小天使或是好友，一起到荷蘭欣賞巨大的風車？和戀人手拉著手一起走在精工雕砌而成的石板路？在波光粼粼的運河上說出愛的話語？現在，這些令人心身嚮往的秀麗景色，不需要飛越大半個地球來到經濟大國荷蘭，《鬱金香戀人》就能夠達成你的願望，和三五好友及戀人徜徉在一片幅員遼闊的鬱金香花海中。



和你的小天使手牽著手，一起到荷蘭村一邊欣賞風景一邊散步

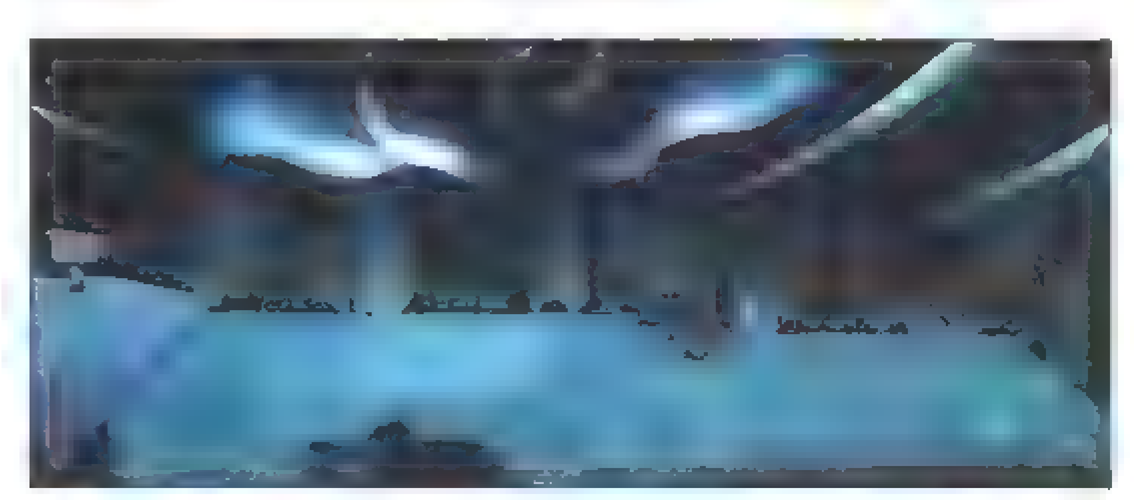
常在電視上看到荷蘭的美麗風光，有著牛奶白的景觀瀑布，想像著在偌大的歐式庭園，一片濃郁芬芳的鬱金香花海，如詩如畫的運河風光，悠閒愜意的石板路，帶著慵懶氣息建於田野上的美麗風車，《戀愛盒子 online》第三片資料片《鬱金香戀人》帶領你走進荷蘭，體驗光彩的荷蘭風光。

GAME INFO

製作開發 中華網龍
代理發行 智冠科技
遊戲類型 線上交友
售價 不一 語言版本 繁體中文版
適用平台 windows 98 ME 2000 XP
發行日期 三月預定

睹北極極光的炫麗光彩

聽到北極，你第一個連想到的是什麼呢？北極熊、愛斯基摩人，還是極光呢？令愛斯基摩人引以為傲的極光景緻，將在《鬱金香戀人》中開放給玩家們呢！以前只能從照片、新聞上才能看到那驚為天人的天然奇景，如今，也可以在《鬱金香戀人》上看得到哨。和你的小天使、情人們一起來到這散發著奇異光彩的極光聖地，來個甜甜蜜蜜的約會之旅。



就是這個光！就是這個光！讓人為之驚嘆的極光

帶來幸福的花使者

送花功能，在《戀愛盒子 online》可說是一項重要功能，不管是要表達愛意、友情、道歉等等，送上一束新鮮的花朵，一天的好心情也會跟著報到。每次看著別人身上閃著幸福的光圈，是不是令你心生羨慕，也好想要有花束在身上圍繞。但是，向 NPC 購買花束來送，一束最少三、四百，好像…太貴了一些哩。將要上市的《鬱金香戀人》開放了最新的種花功能，讓你或是團隊人人都可種花、養花、賣花、送花，不必再付上百元買一束花送給你的好友、親人、小天使們，是物超所值的種花功能，是《鬱金香戀人》不可不玩的一項功能。

租花圃種花，除了可以修身養性外，還有其他優點讓你非玩不可。

SYSTEM REQUIREMENTS ＊CPU PII 400 ＊記憶體 128MB ＊硬碟 500MB ＊光碟機 8倍速以上光碟機 ＊顯示卡 支援 DirectX 顯示卡 ＊音效卡 支援 DirectX 音效卡

交通工具讓你暢遊維斯塔大地

從前，《戀愛盒子online》的玩家們，都是靠著自己的雙腳，走過各個城鎮鄉區，可真是折煞了人。扮當11路公車，不想再讓可憐的雙腳上山下海，走千山萬水到維斯塔大地曼遊，在美麗的雙腿尚未變成大蘿蔔時，《鬱金香戀人》新開放的交通工具可免除你的煩惱，現在就來開始寶貝呵護你的雙腳吧！《鬱金香戀人》資料片中，最最最吸引人的莫過於便利的交通工具。熟悉《戀愛盒子online》的玩家都清楚知道，《戀愛盒子online》並不像一般的線上遊戲，在行走上分為走路及跑步二種，在這裏，行動上只能蓮步輕移，慢慢的走。對於體內充滿著急性因子的玩家們來說，這樣的速度是稍慢了些。隨著《戀愛盒子online》資料片不斷的發行，新的場景地圖愈開愈多，愈開愈遠的情況下，交通工具的開放就非常重要了。有了交通工具後，玩家在暢遊維斯塔大地就可以縮減許多時間，路走累的玩家可不要錯過這個便利的新功能。



走得兩腳發痠嗎？即將開放的交通工具可以解決你的煩惱



新增的淘氣寵物向你報到

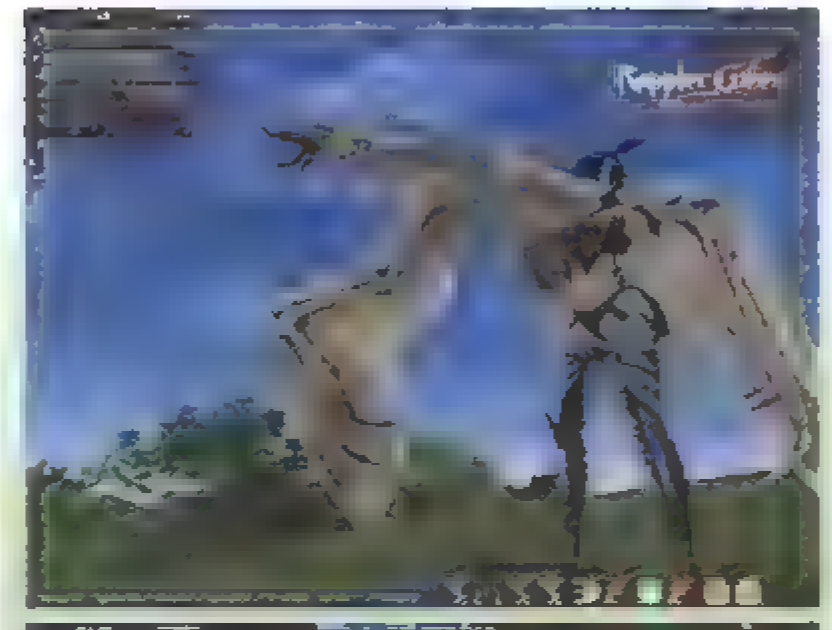
《戀愛盒子online》自從《海洋公園》發片後，寵物就變成眾玩家比賽看誰養的好、養得出特殊寵，另一種競爭角力競賽。上次開放了四隻進階的寶寶皮普，現在又再次開放四隻新寵，新增的四隻寵物各有不同的可愛處，活動逗趣的模樣，真的是讓人打從心底就疼愛不已。



線上遊戲館

破壞世界和平的魔女登場

詳和的世界並沒有維持很久，隨著叫「魔女」的一個神秘女子登場後，世界顯現出和平即將要被破壞的跡象。由於「魔女」對人性的誘惑，使大地上的子民否定亙古不變的神靈的尊嚴與權威，轉而遵循她的歪邪教義。許多人抵不過「魔女」的誘惑，成為她忠實的信徒，從此，佳伊亞沉浸在一片喧囂與混亂之中。「魔女」的力量實在是太強大了，因此德巴、阿舒拉、佳伊亞人團結在一起共同抵抗「魔女」。強大的「魔女」最終被上神俘獲，並慘遭火刑。然而這個大陸上的傳奇故事並沒有完結，幾十年後，佳伊亞出現新的動盪的徵兆…。從劇情上看，該遊戲並未脫離正義與邪惡對立的俗套，但較好地賦予了玩家「創造生命」、「呼喚美好」的追求程序。在角色不斷歷練、抗爭、探索的程序中，玩家自身也將完成一次向善、向上的心路洗練，也許這便是《Rappler Creer》真正追尋的意義吧。





▲優美的畫面與華麗的特技效果



《Rappler Creer》是轉自古梵語的發音。「Rappler」佛語中是「召喚」的意思，是遊戲中重要的對於「價值取向」的宣言，包含著「召喚更美好的世界」的意味；而「Creer」在佛語中是「創造」的意思，在遊戲中它意味著「賦予生命」、「創造新生命」。
兩個詞合在一起，便體現出「新生命的創造是召喚美好世界的行為」的遊戲世界觀。

GAME INFO

製作開發 NFLAVOR
代理發行 NFLAVOR
遊戲售價 未定
遊戲類型 線上RPG　語言版本 英文
適用平台 Win 98/ ME/2000/ XP

發行日期 未定

官方網址 http://www.rapplercreer.com/

遊戲中光與黑暗的世界觀

遊戲中的世界「佳伊亞」，正維持在創造與毀滅膠著的狀態下，文明與愚昧，上神與下界，光與影，晨與昏，都因彼此滲透而混沌不清。管掌這時空秩序的是「光」與「黑暗」兩個神，他們受到其它神的尊敬和信任，打算給生活在物質世界的人類以關懷。因此，他們派遣了代表「光」與「黑暗」兩個神的德巴和阿舒拉輔助說明無知的人類建設文明世界。通過曲折的危機與平復之後，佳伊亞似乎終將歸於安詳、寧和。







▲▶在《Rappler Creer》的世界中，大家要同心創造和平的世界。

SYSTEM REQUIREMENTS
*CPU PIII 800MHz　*記憶體 128MB　*硬碟 512MB
*顯示卡 3D顯示卡　*光碟機 8倍速以上光碟機　*音效卡 相容於DriectX9.0

新奇的召喚系統

《Rappler creer》裏的召喚系統很特別，玩家除了一般MMORPG裏慣有的人物角色形象外，還能召喚出獨特的怪物，怪物和玩家角色一起成長。而遊戲專門以此為標題也意味著這些怪物在遊戲中的作用要比其它MMORPG裏的玩家寵物重要得多，不但是玩家戰鬥、回復、移動的重要手段，而且伴隨著玩家在遊戲裏的每個歷程，劇情、任務、裝備等絕大部分元素都會圍繞著這些召喚獸展開。看起來，遊戲的許多構思倒是和GBA上的著名遊戲系列「口袋妖怪」有點類似呢。遊戲目前預定將會有超過100多種可召喚的怪獸登場，除了出色的成長、進化系統外，玩家們還可以召喚多個怪獸參與作戰，這時遊戲又很有即時戰略的感覺呢。



▲ 召喚獸可一路陪伴玩家左右。

遊戲中的三大種族

遊戲一開始玩家可以選擇角色的種族，玩家可以選擇的種族為擁有極限對立構圖的光使者－DEBA和黑暗使者－AXIJLA種族，另外還有GAIA種族。其介紹如下

Deva

創造萬物的根源—「光」之神派遣的使徒們！

「光」之神為了拯救GAIA所派遣的使徒們，他們的後代定居在人類世界後開始自稱「Deva」。擁有神的強大力量的他們，經過長期的人類生活，神的力量逐漸的減少。但他們依然精通魔法，長老等少數的領導級角色擁有無可比擬的強大力量。曾經，發生了一些「事件」後，對人類世界失望的他們把自己的城市一拉克城漂浮在空中，過與世隔絕的生活。這種生活持續了1000年後，由於「魔女」的出現使悲憫為懷的「Deva」不得不為消弭人世劫難，而重回人類世界。究竟為什麼，當初他們會拋棄人類到天上生活呢？「Deva」是一個披著神秘面紗的宗族。

Asura

毀滅一切　「黑暗」之神派遣的使徒們！

「Deva」要是「光」的使徒得話，那麼「Asura」就是「黑暗」的使徒。「光」象征創造一切的力量的話，「黑暗」則象征毀滅一切的力量。兩者都是神聖的、宇宙的本源。「Asura」是「黑暗」之神派遣到GAIA輔助人類的使徒，「Deva」與「Asura」長期對立鬥爭，但現定居在GAIA後以無言的方式共存著，畢竟他們都是出於「對抗魔女，拯救人類」的同一個目的而來的。「Asura」也有過與人類隔離的時期，他們建了一個結界，阻斷外來的一切訊息。他們在「魔女」的出現後重新現身GAIA，也是一個神秘的種族。象徵「黑暗」的他們有著黑色的皮膚、深藍色的頭髮，穿著皮製緊身衣或是重一點的皮甲。

Gaia

走出傲慢與無知的開拓者們！

一開始就生活在GAIA的人類種族。「Gaia」先人創造了高度的文明，他們被叫做「古代人」。但是克制不了自身的傲慢，因此受到了神的審判走上了滅亡。他們的後代受到了「愚昧的詛咒」，重建文明國度成了不可實作的夢想。但上神卻非常慈悲，「光」與「黑暗」之神分別派了自己的使徒給「Gaia」傳授文明。在「Deva」和「Asura」的輔助說明下他們開始使用武器和魔法。「Deva」和「Asura」遠離GAIA的一千年之中，「Gaia」發展出其獨有的文明史。在這個程序中「Gaia」不同於「Deva」和「Asura」，走的是一種具有東方色彩的路「Gaia」原本生活在大陸的北方和南方，南方城市SAYIRA滅亡後，他們大都聚居在北方。隨著建設新城市，作用中欄位也越廣泛，如今他們重新發展到整個大陸。Gaia的體態與真實世界的東方人相似，穿著、建築物、生活方式無不投射出東方文化的色彩。


全民皆兵
挺進國戰紛擾的三國時代！
風起雲湧，群英爭鋒！
併吞襄陽，決戰許昌！
開疆闢土，國戰重劃版圖勢力！三國著名12座城池任憑割據，勝敗論定！
擁兵千軍，萬夫莫敵！
帶領護衛兵，運用陣型、培育征戰最得力助手！率兵上場，統馭成就無限擴張！
大軍壓境，絕技對決！
史上最大的軍團抗戰，萬人對峙的驚人場面！殺戮戰場，四面楚歌！
揚名立萬，就在今朝！
討伐黃巾賊，殲滅張角軍團！挑戰三國名將趙雲、太史慈、甘寧，歷史重新定位！
欲知遊戲、活動詳情，請密切注意官網
www.gameflier.com
宇峻奧汀

三國群英傳 ONLINE



興兵爭鋒包

- 三國群英傳online安裝遊戲片1片
- 使用手冊1本
- 150點開卡點數1組（僅供開新帳號使用）
- 增加護衛兵忠誠虛擬寶物
- （東邪西毒的剋星）無敵防毒軟體免費試用15天
- 三國鼎立紀念週邊組

渾身是膽價NT$ 49元



神兵攻略包

- 三國群英傳online安裝遊戲片1片
- 使用手冊1本
- 神兵攻略大百科1本
- 開卡30天點數一組（僅供開新帳號使用）
- 增加護衛兵忠誠虛擬寶物
- （東邪西毒的剋星）無敵防毒軟體免費試用15天
- 護衛兵超強轉職令刮刮卡

萬夫莫敵價NT$ 199元

三國群英會OK

7-11戰三國 英雄會英雄！

興兵戰三國

三國群英會 就在…！

初版紀念包

3/15

造三國的反，創建時代的新英雄登場！

金石堂書店 三井電腦連鎖超市 順發

暗殺指令

東洋館



橘卓巳

本作的主角，由於事件的關係脫離了組織，為查明真相不惜與組織反目，是個重視情義的熱血男兒

最後的指令

主角－橘 卓巳，原本是宇宙開發組織UIPC的諜報人員。一日，組織向原本負責其他任務的主角下達了新的指令，要他去暗殺組織裡某個研究所中正在進行的生化實驗的「產品」，生化人少女－シータ，並且破壞其他正在進行研究中的神秘礦石實驗，而下達這項任務的人正是他的好友兼直屬上司，根據指令中的訊息，少女和該研究所所進行的實驗是非常危險且必須破壞等等之類的事，但是在通信過程中該名上司就遭人殺死，就這樣該訊息變成上司最後的遺言，覺得事有蹊蹺的主角心中充滿了疑問，但是為了完成好友臨終前所託付的任務，便闖入了研究所之中。

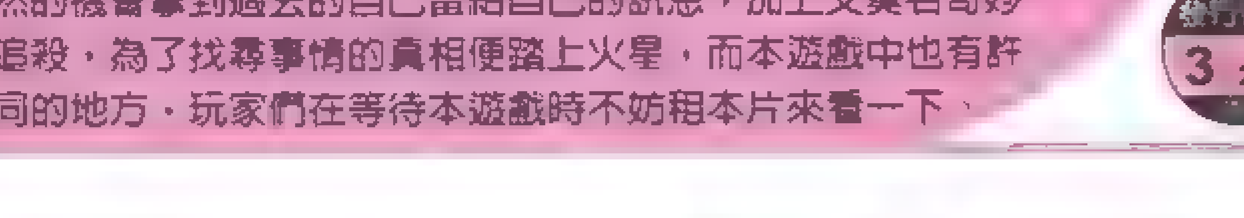








撰文 夢者AAA



記得多年前看過一部阿諾主演的電影《魔鬼總動員》，內容在敘述阿諾原本是個普通的建築工人，在接受某種虛擬實境精神治療後，突然開啟自己腦中最深層的記憶，得知自己的真實身份，又在偶然的機會拿到過去的自己留給自己的訊息，加上又莫名奇妙的被追殺，為了找尋事情的真相便踏上火星，而本遊戲中也有許多雷同的地方，玩家們在等待本遊戲時不妨租本片來看一下。

GAME INFO

發行日期 3 25

製作開發 ぼれっと
代理發行 ぼれっと
遊戲類型 AVG　遊戲售價 ￥9240
語言版本 日文 CD ROM x 1
適用平台 J-Win 98 ME 2000 XP

官方網址：http://www.clearrave.co.jp/

被追殺的兩人就在主角潛入研究所之後，發現指令中要他殺掉的少女只是一個看上去極為普通的小女孩，主角心中便產生了疑惑，雖然他知道只要殺了眼前的這個女孩，就算完成了好友臨終前交付的最後任務，但是卻始終下不了手，就在此時，二名全副武裝的女孩闖進研究所並炸開了大門，



看見主角後便不分青紅皂白就對他開槍，對於見過大世面的主角直覺就認為這些人一定是組織找來殺他的賞金獵人，當下便決定帶著少女和研究中的礦石樣本逃走，因為這些一定跟好友的死有所關連。

主角帶著シータ逃出研究所後便到處躲藏，但還是讓一開始的賞金獵人一姊妹給找到，因此一場衝突當然是不可避免了，而就在這時組織派來的刺客也出現在主角的眼前，而該名刺客竟是過去的戀人－ホリー・オーウェル，面對老同事的出現一陣錯愕的主角，但為了保護シータ和礦石，衝突就這麼展開了，就在三方各有目的的戰爭中，組織派來的刺客突然向賞金獵人中的一人開槍，或許是正義感使然，主角竟飛身向前幫她擋了這一槍，獵人姊妹們對於主角的舉動相當不解，但畢竟是幫助了自己，便帶著受傷的主角逃走。



＊CPU P2-350以上　＊記憶體 128MB以上　＊顯示卡 DirectX8.0以上支援，2MB RAM
＊硬碟 700MB以上空間　＊光碟機 4倍數以上CD-ROM或2倍數以上的DVD-ROM　＊音效卡 Direct sound，PCM音效支援

シータ與組織的秘密

在主角道出事情的原委後，雖然因為欠了錢而需要抓到主角的那一大筆的獎金的三姊妹因受到幫助決定不再攻擊主角，並願意支援主角調查UIPC組織的秘密，但卻不知シータ的秘密和組織的陰謀正一點一滴的威脅他們的性命。





シータ

主角從研究所帶出來的少女，臉上沒有太多的表情給人一種冷冷的感覺，卻總是亦步亦趨的跟著主角的可愛少女，對沒見過的事物都相當的好奇。



綾藤沙希

賞金獵人三姊妹的大姊，過去曾是有錢人家的小姐，是個性直爽的人，有什麼說什麼從不掩飾的直腸子，也因此老是跟主角拌嘴吵架。

鳳美鳳

三姊妹中的老二，面無表情就是她的特徵，負責武器的開發，管理和製作，對於情報收集，爆破等事也相當拿手，在隊中屬於後勤支援的人物。



綾藤レア

三姊妹中的老三，雖說是老三年齡卻比沙希還大，平常很溫柔，但在沙希遇到危機時就化身為保鏢，拿槍亂打絕不手軟，跟沙希的關係就好像主從一樣。

ホリー・オーウェル

和主角同屬UIPC的諜報人員，能力之強可說是組織中的第一把交椅，過去曾和主角交往，現在為追殺主角的刺客之一。





ヒュー・ランドル

UIPC的諜報人員，跟ホリー一樣都是極為優秀的諜報員，冷酷無情的外表和毫不留情的作風，讓他有了「無情的ランドル」的稱號。

東洋館

一切都是幼時的錯...

主角－早瀨響(名字可更換)在自己年幼時，曾在自家附近的廢棄房屋內遇到了一名和父母親走散的少女，她因為找不到父母親、手又受傷了，所以一個人獨自哭泣著，而路過的主角不忍心放她一個人，便上前去安慰她，順便幫她處理了一下傷口，並在患處包上了自己的手巾，不久之後有一名穿著管家服、長得相當魁梧的男性出現，便把那少女給帶走了...。









撰文：邪騎士

由於社團的關係邪騎士這幾個月進出了不少次國小，其中有幾次經驗讓邪騎士深深的體會到這個世界變了，首先是國小的小學生竟然騷擾我們的女社員，毛手毛腳不說，還滿口黃腔呢，再者這些小朋友們也不如我們想像中的純真，開口閉口全都離不開“錢”，不禁令邪騎士感受到原來這年頭世風日下是從小就開始的...。

GAME INFO

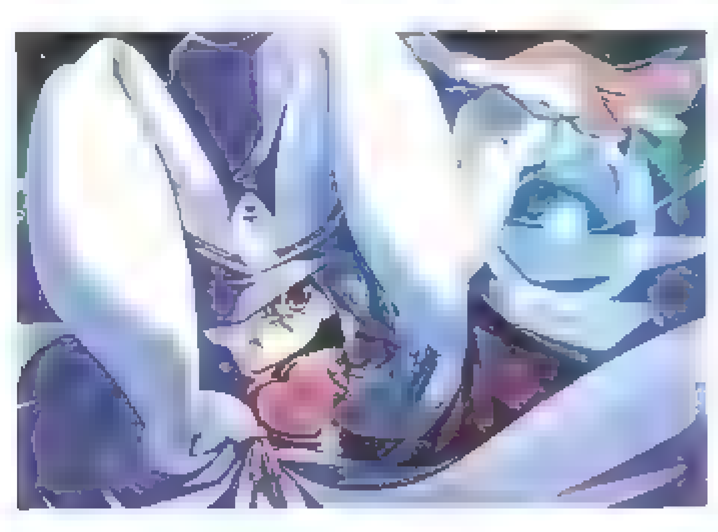


發行日期 3 25

製作開發 ユニゾンシフト
代理發行 ユニゾンシフト
遊戲類型 AVG　遊戲售價 ￥9240
[illegible] 日文/DVD-ROMx2 /CD-ROMx4
適用平台 J-Win 98/ME/2000/ XP

官方網址：http //www softpal co jp/unisonshift/

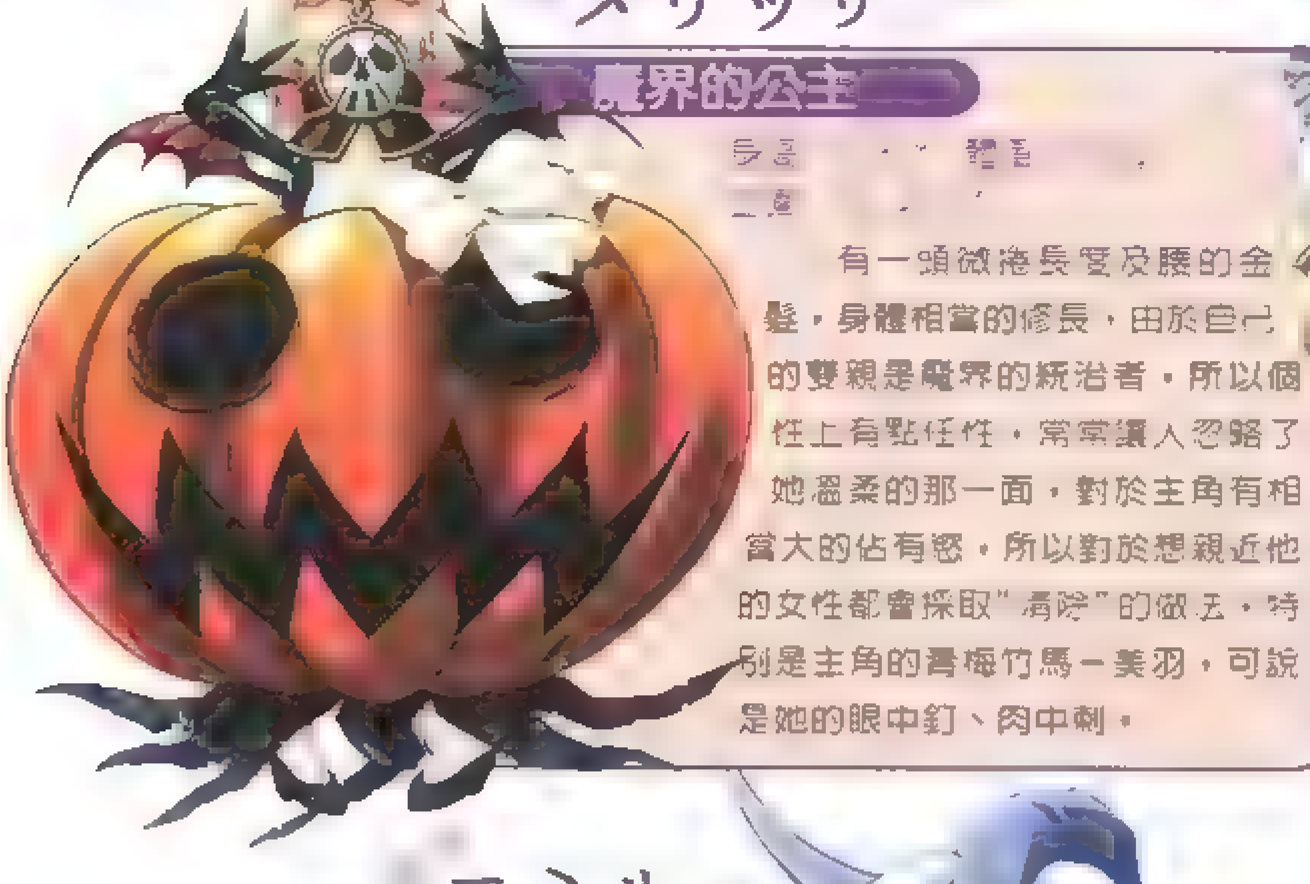
隨著時間的流逝，十年的時間就如同飛梭般地過去了，正當主角和自己的青梅竹馬－美羽，兩人一起放學回家的途中，主角的頭上竟出現一個很奇怪的魔法陣，而從那魔法陣中飛出了一名相當奇怪的少女，她向主角自我介紹，她名字叫「メリッサ」是魔界的公主，同時也是主角十年前所幫助的那個女孩，為了報答恩情便決定以身相許(某種層面來說是要主角非娶她不可)，正當主角一頭霧水的時候又有更多奇奇怪怪的人跑了過來，像是以前見過的碩壯管家；自稱是メリッサ最大勁敵的怪女孩－エミル；還有喜歡蘿莉少女的美男子...等人，到底在這些奇奇怪怪的事件背後，主角、メリッサ和美羽的戀情會有什麼樣的發展呢？





SYSTEM REQUIREMENTS
* CPU P3-450　* 記憶體 128MB　* 顯示卡 800*600
* 硬碟 未定　* 光碟機 DVD　* 音效卡 支援DirectX

遊戲人物介紹



メリッサ

[illegible]魔界的公主

有一頭微捲長髮及腰的金髮，身體相當的修長，由於自己的雙親是魔界的統治者，所以個性上有點任性，常常讓人忽略了她溫柔的那一面，對於主角有相當大的佔有慾，所以對於想親近他的女性都會採取"清除"的做法，特別是主角的青梅竹馬—美羽，可說是她的眼中釘、肉中刺。

スタン

[illegible]的隨從

雖說外表看起來有點兇悍，但實際上是一個相當善良的人，對於自己118的胸圍感到相當自傲，體型大」可依自己的魔力而改變，除了人型之外也可以變成其他東西，有著超凡的腕力，是個相當忠心的人，因此對於メリッサ所說的話可說是言聽計從，不過由於自己真正的雇主是魔王，所以對於魔王所下達的指令才是第一優先。

エミル

和[illegible]樣都是魔界的大

[illegible]：150cm　體重：42kg
[illegible]：73-49-75

對於自己看似小孩的外表感到相當的苦惱，由於體型、年紀都和メリッサ差不多，所以便把她視為最大的敵人，凡是都喜歡和她分個高低，因此讓人感覺起來有點喜歡耍人的個性，不過大概是命太差吧！只要自己刻意去做某事總是會不幸失敗！因此她這次來到人間界的目的，便是打算把主角給搶到手。



美羽

主角的青梅竹馬

一頭烏黑秀麗的頭髮所編成的辮子為其正字標記，和メリッサ相較之下，她可是一名相當有女人味的少女，在平常的時候都相當安靜，唯獨對於主角會有一種靜不下來的感覺，不過跟屬的關係只處於「朋友以上，戀人未滿」的情形，是校內的優等生代表，對於感情的表白相當苦惱，略有點天然呆。

アルバート

魔界的居民

有著貴族般威風凜凜的氣勢，如果不說話的話可說是一個十足的美男子，個性有點高傲，服裝穿著也是相當的華麗，對於任何事總是有種「有錢就可以解決一切」的想法，對於幼女有種超乎常人的喜愛，因此對於メリッサ可說是"非常非常"的迷戀



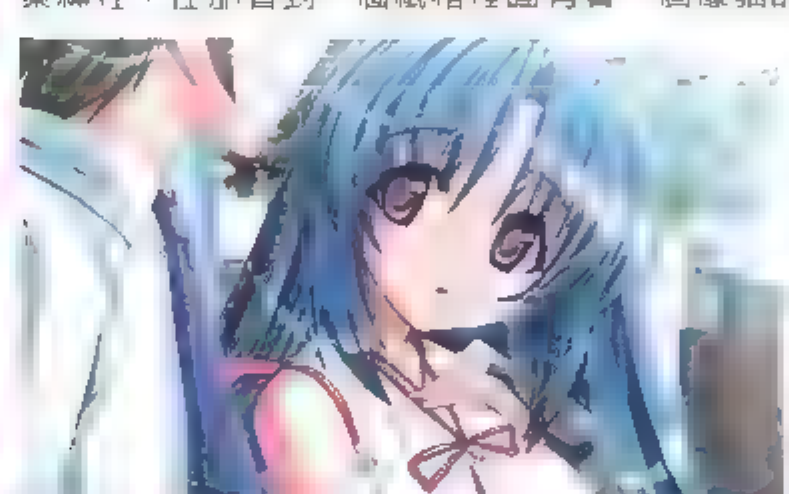
主角

不胖也不瘦的身材，生長在相當普通的家庭中，是個相當有精神的男孩子，個性上有點大而化之，對於事情並不會太拘泥，只要有他在的地方周圍總是充滿了活力。



還是差不多的故事開始

男主角，一個平凡的學生，每天過著上學放學的日子，有個喜歡的同學，可是卻不知道該怎麼告白，跟喜歡的人之間也是毫無進展。有一天經過某神社，在那看到一個紙箱裡面有著一個像貓的生物（後來被取名為ににこ），說著人話的ににこ說道要在人類的世界中存在，就必須要有個主人，因此就強迫著要男主角成為他的主人。而定下了主僕的契約後，男主角也獲得了變身的能力。

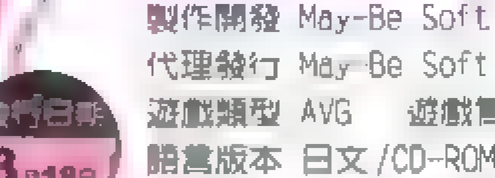






去年也是大約這個時間，May-Be Soft推出了《へんし～ん！》這款相當新奇有趣的遊戲，內容有如變身魔法少女一般，有個神秘的異界生物給主角神奇變身的力量，不過主角是個男生，然後變的東西都是些莫名其妙的…變成胸罩去摸女生的胸部啊、變成冰棒讓女生舔之類的～事隔一年，這有趣的遊戲竟然要出二代了！

撰文 阿傑



GAME INFO

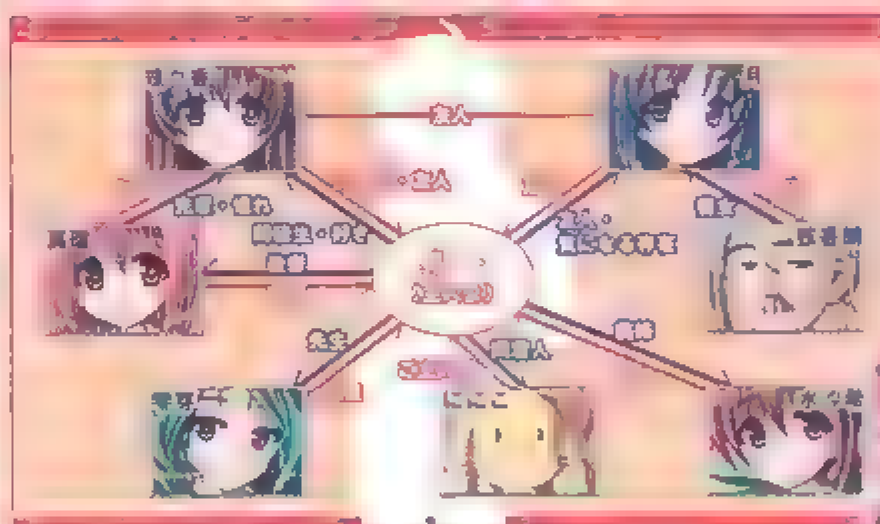
發行日期 3月18日

製作開發 May-Be Soft
代理發行 May-Be Soft
遊戲類型 AVG　遊戲售價 ￥9240
販售版本 日文/CD-ROM x 1
適用平台 J-win 98 ME 2000, XP

官方網址：http://www.lievre.jp/



遊戲人物介紹



戀水　月

弦吾郎的養女。小時候在工地附近被撿回去之後，就一直在戀水神社幫忙。個性相當成熟，看待什麼事都很單純。慢慢的開始對主角有好感，由於單純的個性，對主角的好感也一天一天的增加，對H的事物似乎有些抵抗。

野城　珠々香

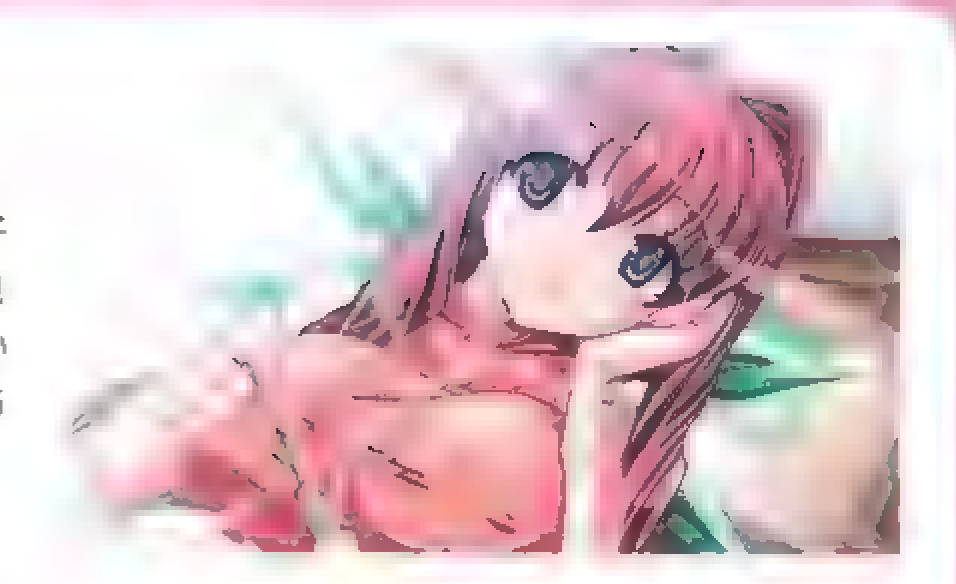
主角的同班同學，個性溫柔、對什麼事都很認真。對真留黏人的態度有點困惑，而另一方面對於主角完全不放在心上，尤其是對戀愛的鈍感，從開始留意到主角的心情開始，緩緩的意識到主角的存在。

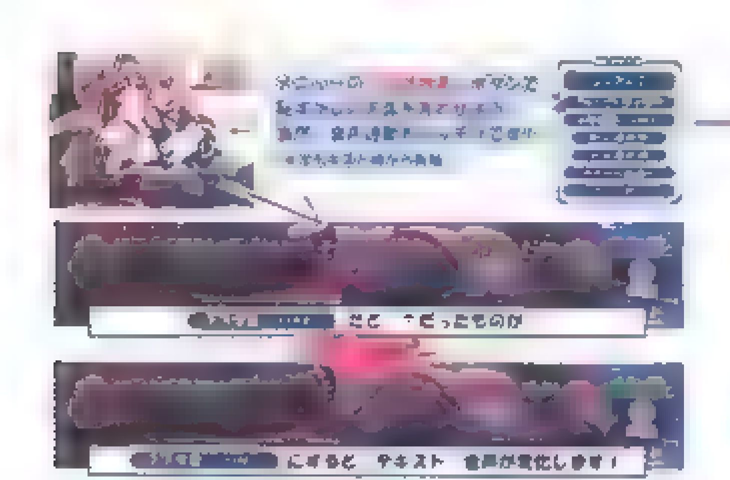


＊CPU MMX PentiumII 233MHz以上 推薦 PentiumIII 500MHz以上　＊硬碟 未公開
＊記憶體 32MB以上 推薦 128MB以上　＊顯示卡 Full color 640x480　＊光碟機 DVD　＊音效卡 未公開

有了變身的能力之後...

原本只是個平凡的思春少年，有了變身的能力，可以隨便的對女孩子毛手毛腳，他的性慾也隨著提高，開始會經常憑著變身能力，原本只對見過的女生們下手，後來慢慢會對沒見過的女生出手了...神社裡的天真的小姑娘、班上已婚的女老師、由於父親自由奔放的個性而突然成為自己姊姊的商店裡的大姊姊，隨著劇情的推演，奇妙的體驗也會越來越多。







更多的變身物 爆笑的新系統

可變身的物品大幅提升，高達70種以上！變成直笛讓人吹，變成聽診器去吸ㄋㄟㄋㄟ～在前作中廣受好評的「局部放大視窗」繼續採用，H場景的刺激度大幅提高！必要的時候該變身成什麼？變身選擇系統當然是少不了的，新增的爆笑系統「淫語增量系統」，在選單中的「淫語增量」按鈕，按下去就會說出會令人覺得害羞的關鍵字喔(當然是有語音的)～同時之前的細部顯示與否同樣可以切換。

羽澤　雫芽

主角班上的導師，已婚。在學生面前仍然充滿著性感的魅力，身為教師的責任感相當強，讓她在男女學生間都相當受歡迎。而私生活方面，跟先生在一起許久卻一直沒有小孩，對這困擾的她常到戀水神社去參拜。





綾瀨　水沙希

雜貨店「破天荒」的店員，主角的義姊，跟主角們沒有住在一起，親生母親是大企業的社長，但是希望能夠自立而離家。有能夠直探事物本質的一面，而且又具有溫柔的個性的姊姊型角色，有著模特兒等級的身材，沒有男朋友。

佐倉　真瑠

珠々香的學妹，喜歡珠々香，有點黏人的態度，有同性戀傾向。不會給人陰險的感覺，是開朗的幼女型，個性並不會很強硬，但卻有很堅強的性格。



戀水　弦吾朗

月的養父，戀水神社的神主，通稱「鬍子爺爺」，拿月的照片等等的「餌」來吸引參拜眾，其實就是個色老頭。



ににこ

給主角不可思議的能力的奇妙生物(外表看來是隻貓)。由於叫聲是Ni Ni 的叫聲，因此主角將它命名ににこ，尊敬主角這個主人而一起生活。

お嬢様組曲



撰文／邪騎士

近日一連串的氣候快速變換，不知道是上天註定還是怎樣，又害邪騎士在截稿前夕感冒了，不僅全身無力，還一直咳嗽咳個不停，雖說撈到半天病假可以在家趕稿，可是實在沒有多大的力氣和思緒寫稿，害得自己的稿每一篇幾乎都花上了兩倍多的時間來寫，各位讀者可要多多保重身體，別像邪騎士一樣感冒了。



GAME INFO

製作開發 Symphony
代理發行 Symphony
遊戲類型 AVG　遊戲售價 ￥9240
語言版本 CD-ROM
適用平台 J Win 98／ME／2000／XP

東洋館

我考到了女校？



在一處能俯看街景的小山丘上，有著一座全國知名的私立峰櫻學園，而主角則是一位相當憧憬那座學園的考生，他費盡了千辛萬苦好不容易考進了這個學校，正在開學的前幾天他來到信上所指定宿舍的地方，猛然發現到他竟然被安排到了峰櫻女學員的宿舍，感到相當迷惑的主角便跑去找管理員詢問，才發現是自己的資料有了一些問題便被安排到了女生宿舍，再加上自己的行李又已經被寄到了宿舍裡面，所以走頭無路的主角便只能硬著頭皮上了。



遊戲人物介紹



藤澤 姬名子



剛入學的一年級生，不怕生不論對於誰都可以很快的打成一片，從小時候聽祖母說過童話之後，便對童話書相當的著迷，期待自己有一天也能遇到自己心目中的白馬王子

白河 沙繪

因為父母親為好友的關係，所以自幼便和香津美一起在相同的家庭下成長，大概是自己的個性使然，不論怎樣刻意去做都沒有女孩子的感覺，因此便對香津美那麼有氣質的樣子相當憧憬，是個萬事自尋的努力家。

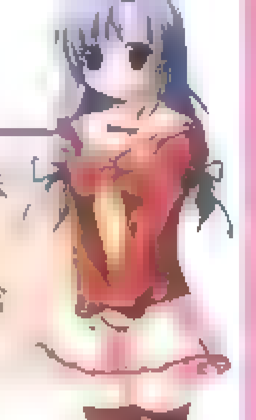


望月 司

父親是一家相當大的公司的社長、同時自己也是學園裡首屈一指的美女，更因為長象相當的清秀不論男女都有其仰慕者，在父母極大的壓力之下生活著。



西九條 小雪



因為身體不好因此常常進出醫院，不好意思去麻煩別人，所以在班上總是自己一個人孤立在那，加上不太懂人情事故，很容易把別人的玩笑話當真。

有栖摩 香津美

不論是氣質、容貌都是一等一的校園美女，主角第一眼見到她時更被她美麗的外表給迷惑了，不過實質上她是一個有點頑固、任性，自佔有慾很強的人，但也有不為人知充滿母性的一面。



一の瀨 鐘鈴

臉上總掛著笑容，相當可人身材略嫌有點幼小的少女，同時也是一個相當愛撒嬌的女孩，只要一看到新奇的東西便頭也不回的往前衝，在學校中也算是一個相當迷人的小偶像。

官方網址：http://www.symphony-soft.com/

SYSTEM REQUIREMENTS





＊CPU P2 300　＊記憶體 64MB　＊硬碟 未定
＊顯示卡 支援DIRECTX5.0以上　＊光碟機 4倍以上　＊音效卡 支援DirectSOUND







撰文：勇者AAA

近幾年來大台北地區的咖啡店有愈來愈多的趨勢，連其他縣市也開始有增多的趨向，一直以來勇者都是認為那是個讓人靜靜享受恬靜午茶時間的地方，直到勇者上一份工作有幸服務到這些咖啡店時才發現，都會區的咖啡店一點也不恬靜，依地區性質不同吵雜的程度也不同，完全顛覆勇者過去的印象 XD。

GAME INFO

發行日期 3.25

製作開發 戲畫
代理發行 戲畫
遊戲類型 AVG　遊戲售價 ￥9240
語言版本 日文 CD-ROM x1
適用平台 J-Win 98/ ME/2000/XP

官方網站 http://www.web-giga.com/



重振咖啡店

在一條充滿中世紀歐洲建築風格的美麗街道上，數月前開了一間大型的購物中心，由於地段不錯招來不少有名的飲食店家進駐，使該商場迅速的擴大經營。而在眾多商家之中，有一間經營歐式風格的喫茶店－famille，由主角高村 仁的大嫂－杉澤 恵麻所開的小店，由於風評還不錯在該地區擁有不錯的業績，直到一把無名之火燒掉了店鋪，讓famille不得不暫時休業，休業期間也導致客人不斷的流失，就算店重新開張了也無法挽回，最後連員工也都紛紛離職，主角為了重振咖啡店，到處走訪宣傳，也拉回了一些工作伙伴，正當大家一起努力付出後，就要開花結果之際，另一間擁有數間咖啡館的連鎖業者，竟在famille的正對面開了一間風格走向和famille相仿的歐風咖啡館－curio，對famille的員工無疑是一大打擊，於是為了店的未來眾人立下了志願－打倒curio。





遊戲人物介紹



風美由飛

famille咖啡店重新開張時來應徵的新進店員，對於任何事總是一副全力以赴的樣子，雖然常常出錯但個性樂天的她完全不以為意，也因此成了店內的招牌店員之一。



花鳥玲愛

famille咖啡店死對頭curio的招牌店員，不論氣質還是外型都相當的出色，客人都是慕名而來的，對主角的店抱持著敵意，有時常和主角吵架，是個嚴以律己的完美主義者。









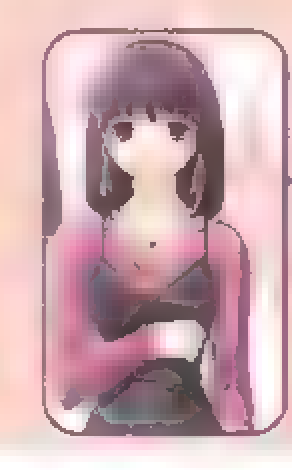
雪乃明日香

在店內服務已有一年多，店燒毀時毫不猶豫的幫助主角，過去主角曾經擔任過她的家庭教師，所以總是稱主角為老師，個性直率討人喜歡，是主角的超級愛慕者。

杉澤惠麻

年紀比主角大三歲，原本是主角的遠親，在主角哥哥入贅後才有往來，新婚後與丈夫攜手了這間咖啡館，但後來主角哥哥不幸去世後，一人獨立支撐著famille咖啡店，是個臉上總是堆滿笑容的堅毅女性。





夏海里伽子

主角大學的同學，店被燒毀前擔任店內帳務和一些瑣事的處理人員，店重新開張的企畫和店內設計都是出於她之手，不過重新開幕後並沒有回到店內上班，目前鮮少在店裡露面。

SYSTEM REQUIREMENTS

＊CPU　未公開	＊記憶體　未公開	＊硬碟　未公開
＊顯示卡　未公開	＊光碟機　未公開	＊音效卡　未公開

遊戲發行表



單機遊戲發行表

動作類

遊戲名稱	發行公司	建議售價	發售日期
機器人歷險記	[illegible]	499元	[illegible]
忍者龜 [illegible]	Konami	未定	[illegible]
洛克人X8	美商藝電	990元	[illegible]
Sid Meier's 大海盜! (中文版	英寶格	990元	[illegible]
[illegible]特工	英特衛	未定	[illegible]
[illegible]	英特衛	未定	[illegible]
[illegible] 3 混沌理論	[illegible]	未定	3月
[illegible]	英寶格	未定	[illegible]
[illegible]	[illegible]	未定	[illegible]
王牌殺手 2	英寶格	990元	[illegible]
星際大戰三部曲 西斯大帝的復仇	英寶格	990元	[illegible]
Fahrenheit	英寶格	990元	[illegible]
Hitman Blood Money	英寶格	1080元	[illegible]
全軍破敵：斯巴達傳奇(暫名) (中文版	英寶格	1080元	[illegible]
Getting Up Contents under Pressur	英寶格	990元	9月
駭客任務 [illegible] 暫名	英寶格	990元	[illegible]
古墓奇兵 7 (暫名	英寶格	1080元	[illegible]
[illegible]	[illegible]	未定	[illegible]
聖殿武士	[illegible]	890元	[illegible]
[illegible]	[illegible]	890元	[illegible]
[illegible]	Aspyr Media	未定	[illegible]
教父	EA Games	未定	[illegible]
Rogue Trooper	英寶格	990元	[illegible]

[illegible]

遊戲名稱	發行公司	建議售價	發售日期
[illegible] 全球戰爭	英特衛	未定	[illegible]
[illegible]	英寶格	1080元	[illegible]
星際大戰 共和突擊隊	美商藝電	1290元	[illegible]
[illegible] 2	未定	未定	[illegible]
[illegible]	[illegible]	1180元	[illegible]
Boiling Point	英寶格	990元	[illegible]
[illegible] 4	[illegible]	未定	[illegible]
戰地風雲 2	美商藝電	1290元	[illegible]
虹彩六號 4	Ubisoft	未定	[illegible]
F.E.A.R 突擊 [illegible] 中文版	[illegible]	1100元	[illegible]
[illegible]	英寶格	1080元	[illegible]
Enemy in Sight	英寶格	990元	[illegible]
Chronos	英寶格	990元	[illegible]
Conflict Global Terror	英寶格	990元	[illegible]
[illegible] (中文版	英特衛	未定	[illegible]
Rollcall	英寶格	990元	[illegible]
[illegible] 2	英寶格	1080元	[illegible]

角色扮演類

遊戲名稱	發行公司	建議售價	發售日期
[illegible]武士 2	[illegible]	[illegible]	[illegible]
神鬼外傳 中文版	英特衛	未定	[illegible]
[illegible]	智冠	[illegible]	[illegible]
絕冬城之夜 - [illegible] 中文版	英寶格	[illegible]	[illegible]
冰風之谷 中文版	英特衛	未定	[illegible]
[illegible] (中文版	英寶格	[illegible]	[illegible]
末日危城 2	台灣微軟	未定	[illegible]
[illegible] 中文版	英特衛	未定	[illegible]
[illegible] 3	Strategy First	未定	[illegible]
[illegible]	智冠	399元	[illegible]
武林[illegible]	智冠	560元	[illegible]
絕冬城之夜 2 (英文版	英寶格	990元	[illegible]

其他

遊戲名稱	類型	發行公司	建議售價	發售日期
[illegible]大聯盟 2005	運動	美商藝電	1090元	[illegible]
[illegible] (中文版	競速	英寶格	990元	[illegible]
世界[illegible]	競速	[illegible]	890元	[illegible]
秋之回憶 3	戀愛	光譜	未定	[illegible]
Flat Out	競速	英寶格	990元	[illegible]
Ford Racing 3	競速	英寶格	890元	[illegible]
[illegible] 2005	競速	英寶格	990元	[illegible]
FIFA STREET 2005	運動	未定	未定	[illegible]
Juiced	競速	未定	未定	[illegible]
Test Drive Unlimited	競速	英寶格	990元	[illegible]
Carmegeddon TV	競速	英寶格	990元	[illegible]

即時戰略、策略模擬類

遊戲名稱	發行公司	建議售價	發售日期
[illegible] 中文版	美商藝電	未定	[illegible]
[illegible]第6分隊	智冠	[illegible]	[illegible]
[illegible] 2	智冠	[illegible]	[illegible]
[illegible] 2 (中文版	美商藝電	未定	[illegible]
[illegible]	英特衛	未定	[illegible]
[illegible]時代 中文版	英特衛	未定	[illegible]
[illegible]	英寶格	未定	[illegible]
[illegible] 中文版	英寶格	[illegible]	[illegible]
1914 [illegible]	光譜	未定	[illegible]
[illegible]	光譜	未定	[illegible]
[illegible]	智冠	[illegible]	[illegible]
[illegible] III	英特衛	未定	[illegible]
世紀爭霸 2 中文版	[illegible]	[illegible]	[illegible]
現代大戰略	光譜	未定	[illegible]
[illegible]	光譜	未定	[illegible]
[illegible]武士	英寶格	[illegible]	[illegible]
[illegible] 中文版	英寶格	[illegible]	[illegible]
[illegible]城市 中文版	英寶格	[illegible]	[illegible]
[illegible] 中文版	英寶格	[illegible]	[illegible]
[illegible]十三天 暫名 中文版	英寶格	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	未定	[illegible]
[illegible] Soaked! 暫名 (中文版	英寶格	[illegible]	[illegible]
突出部之役 暫名 中文版	英寶格	[illegible]	[illegible]
中途島戰役 暫名	英寶格	[illegible]	9月
Tycoon City: New York	英寶格	[illegible]	10月
[illegible] 暫名	英寶格	[illegible]	11月
[illegible]	智冠	[illegible]	94年
[illegible] 2	美商藝電	未定	95年01
Rollercoaster Tycoon 3 Wild Ride	英寶格	[illegible]	95年1月
[illegible] 2	大宇	未定	95年

冒險類

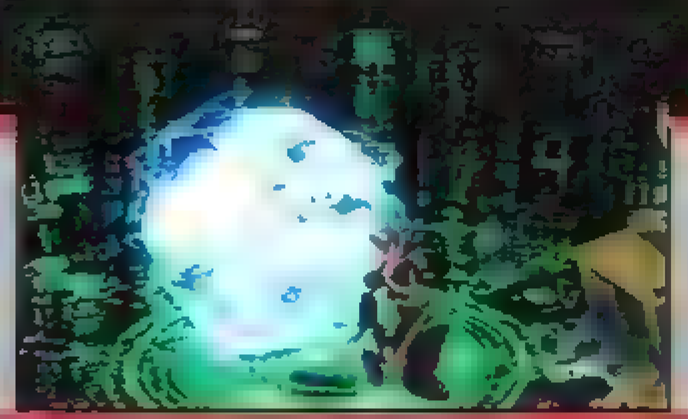
遊戲名稱	發行公司	建議售價	發售日期
[illegible] 暫譯	英寶格	1080元	95年1月

益智類

遊戲名稱	發行公司	建議售價	發售日期
[illegible]	光譜	未定	3月
[illegible]	智冠	299元	3月
[illegible] 8 [illegible]	智冠	399元	3月
[illegible]	智冠	299元	94年

線上遊戲發行表

遊戲名稱	類型	[illegible]	[illegible]
[illegible]	角色扮演	[illegible]	[illegible]
[illegible]	角色扮演	[illegible]	[illegible]
[illegible]	角色扮演	遊戲新幹線	3月[illegible]日
[illegible]	角色扮演	Hanbit Soft	公測
[illegible]	角色扮演	大宇	公測
[illegible]	益智	[illegible]科技	公測
[illegible]	角色扮演	[illegible]	封測中
[illegible]	角色扮演	[illegible]	封測中
[illegible]	益智	[illegible]	封測中
[illegible]	角色扮演	大宇	封測中
[illegible]	角色扮演	遊戲橘子	[illegible]月封測
[illegible]	角色扮演	未定	未定
[illegible]	角色扮演	[illegible]	未定
[illegible]	角色扮演	[illegible]	未定
[illegible]	角色扮演	遊戲新幹線	未定
[illegible]	角色扮演	全球歡樂	未定
[illegible]	益智	全球歡樂	未定
[illegible]	角色扮演	[illegible]	未定
[illegible]	角色扮演	[illegible]	未定
[illegible]	角色扮演	[illegible]	未定
[illegible]	角色扮演	智冠	未定
[illegible]	角色扮演	未定	未定
[illegible]	角色扮演	未定	未定
[illegible]	角色扮演	未定	未定
[illegible]	角色扮演	未定	未定
[illegible]	角色扮演	未定	未定
[illegible]	角色扮演	未定	未定
[illegible]	角色扮演	未定	未定
大航海時代 Onl[illegible]	角色扮演	光榮	未定


線上遊戲產品包發行表



EI online 極地霸權破冰而出包

產品內容
- 主程式光碟1片
- 說明手冊1本
- 150點開卡點數1組



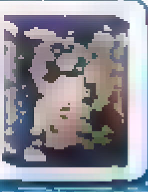
三國群英傳online 週年尊榮紀念典藏版

產品內容
- 主程式光碟1片 內附瑞星防毒軟體免費試用 天
- 說明手冊1本
- 內含150點開卡點數1組
- 虛擬道具有獎隨機送



神之領域 時光秘寶盒

產品內容
- 神之領域 改版光碟2片
- 新手教學手冊 附改版介紹
- 序號貼紙 張 兌換使用
- 新手免費 天包月 限新手
- 贈送勇者的教學一盒
- 贈送50萬側幣
- 新手專用套裝一組




彈水阿給 阿給愛現包

產品內容
- 「阿給愛現包」點數兌換序號一組
- 140點阿給專用點數
- 阿給開學限定贈品 阿給文具尺組

2月已發行遊戲



幻想西遊－魔域霸主
- ▶發行公司 智冠
- ▶遊戲類型 角色扮演
- ▶遊戲售價 680元
- ▶發售日期 2月3日

明星手札
- ▶發行公司 英寶格
- ▶遊戲類型 模擬
- ▶遊戲售價 790元
- ▶發售日期 2月1日

三國連環炮
- ▶發行公司 橘真
- ▶遊戲類型 益智
- ▶遊戲售價 399元
- ▶發售日期 2月5日

小五星－重返德軍總部
- ▶發行公司 松崗
- ▶遊戲類型 第一人稱射擊
- ▶遊戲售價 399元
- ▶發售日期 2月18日




劍魂
- ▶發行公司 智冠
- ▶遊戲類型 角色扮演
- ▶遊戲售價 599元
- ▶發售日期 2月5日




超能力戰士
- ▶發行公司 英寶格
- ▶遊戲類型 動作
- ▶遊戲售價 1390元
- ▶發售日期 2月



CSI犯罪現場：[illegible]
- ▶發行公司 利迪穩
- ▶遊戲類型 [illegible]
- ▶遊戲售價 1080元
- ▶發售日期 2月18日



寒冰霸權 小盒版
- ▶發行公司 松崗
- ▶遊戲類型 即時策略
- ▶遊戲售價 799元
- ▶發售日期 2月28日

三國群英傳5
- ▶發行公司 智冠
- ▶遊戲類型 模擬策略
- ▶遊戲售價 790元
- ▶發售日期 2月2日



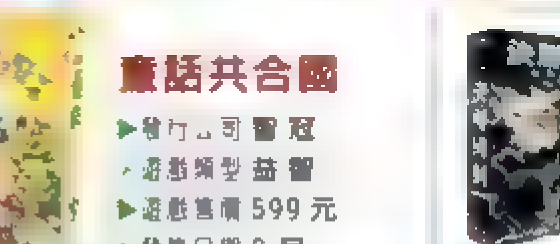
全民撲克館
- ▶發行公司 智冠
- ▶遊戲類型 益智
- ▶遊戲售價 299元
- ▶發售日期 2月3日



世紀霸業 小盒版
- ▶發行公司 松崗
- ▶遊戲類型 [illegible]
- ▶遊戲售價 599元
- ▶發售日期 2月4日



沉默之[illegible]：傭兵
- ▶發行公司 光譜
- ▶遊戲類型 第一人稱射擊
- ▶遊戲售價 499元
- ▶發售日期 2月



童話共合國
- ▶發行公司 智冠
- ▶遊戲類型 益智
- ▶遊戲售價 599元
- ▶發售日期 2月



決勝時刻 小盒版
- ▶發行公司 松崗
- ▶遊戲類型 第一人稱射擊
- ▶遊戲售價 799元
- ▶發售日期 2月3日

三月期待

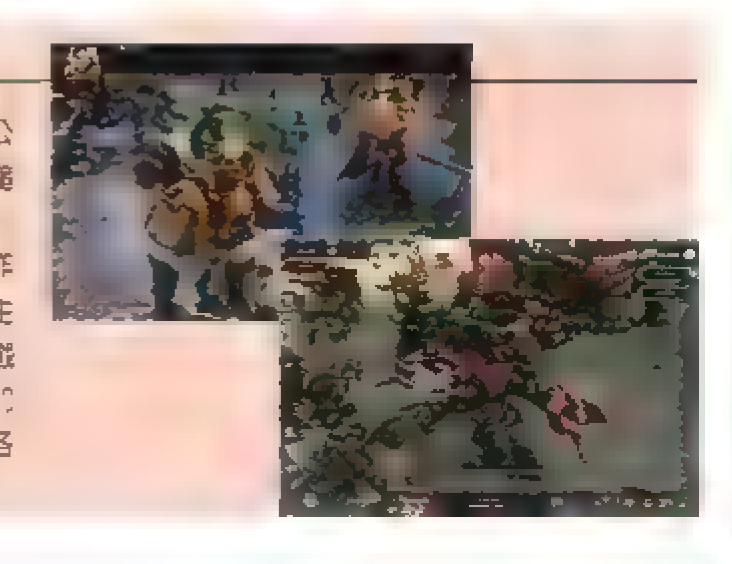


戰鎚：破曉之戰（中文版）

- ▶遊戲類型 即時戰略
- ▶發行公司 英特衛
- ▶遊戲售價 990元

簡介

由THQ和屢獲大獎、開發出《國土毀滅》的研發公司「Relic」合作，推出一款以著名紙上遊戲《戰鎚（Warhammer）》為主題的3D即時戰略遊戲。《戰鎚：破曉之戰》最大特色就是無需生產，只強調「前線作戰的激烈度」。在遊戲中，沒有繁複的收集資源和生產過程，只有槍林彈雨、漫天飛舞的暴力戰場！遊戲中共有包括人類、半獸人等四種種族，各有高達10多種兵種、兵器及特殊能力，將原本紙上遊戲中的各種設定都忠實搬到玩家的電腦螢幕上。

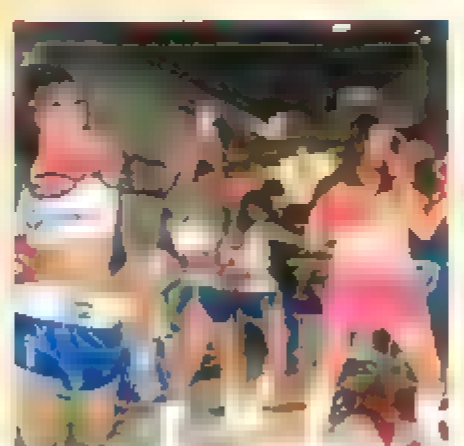
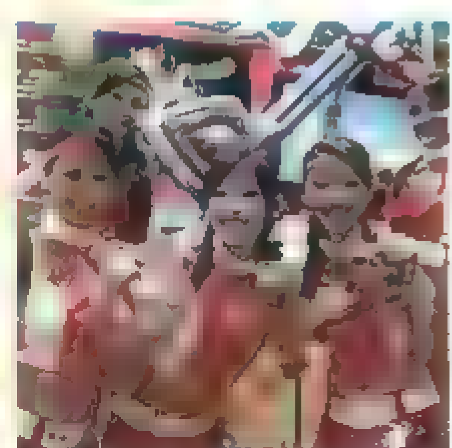


撰稿 | delope

2005 中、日遊戲大廠共赴盛會 台北國際電玩展

140位電玩美眉 火辣助陣



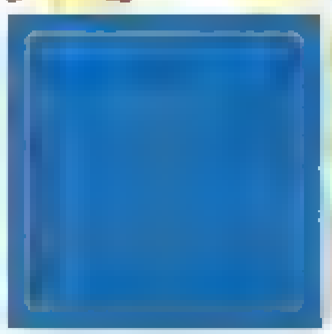






2005年台北國際電玩展，於2月24日正式開幕，行政院長謝長廷先生親自出席為這項年度嘉年華會的開幕典禮致辭。本次電玩展的特色，主要是TV GAME當道、休閒類遊戲發燒，及預言華文遊戲將稱霸全球等。展覽共有30家廠商參加、運用500個攤位，除了展示新遊戲，更重要的是利用試玩或競賽與遊戲玩家熱烈互動。再搭上展場另一半的多媒體展與數位學習嘉年華會，使得玩家一邊得以瀏覽遊戲最新資訊，另外一方面亦可以採購諸如NB、DC等3C設備，或是參予數位學習課程，使得本屆電玩展呈現便利性十足，又熱鬧活絡的展場！本文以下僅針對電玩展本身進行介紹。

TV Game單元





國際電玩展在TVgame的部分，SCEH旗下的Playstation系列與臺灣微軟旗下的Xbox兩大娛樂主機系列的對決，格外引人注目。而今年由於SCEH的強力要求下，獲得全世貿展覽場中央位置，並以本屆最大的60個攤位參展規模盛大展出。相對於SCEH，臺灣微軟公司的Xbox攤位較為外側，展場也稍微小。但是仍然請到許多重量級卡司壓陣，企圖與SCEH力拼聲勢，以下就是對本屆電玩展兩家公司的活動報導。

PS2 & PSP的中央大型展場

首次投入台北電玩展，SCEH花下重資，承租了六十個攤位，並且打造了一個寬廣，且具延續性的展覽空間。其中包括一個大型講台設計及其後大型電視牆，並且以白色為基色，延伸到試玩台與周邊裝飾櫃。在會場右側則是泛著白色光芒的試玩台，而前方則有舉辦Gran Turismo 4《跑車浪漫旅 4》大賽的獎品車黃色All new focus一台，使得會場顯得特別與眾不同！在這個廣大的會場，SCEH設計了不少活動。

PS2新遊戲的試玩台及PSP的試用

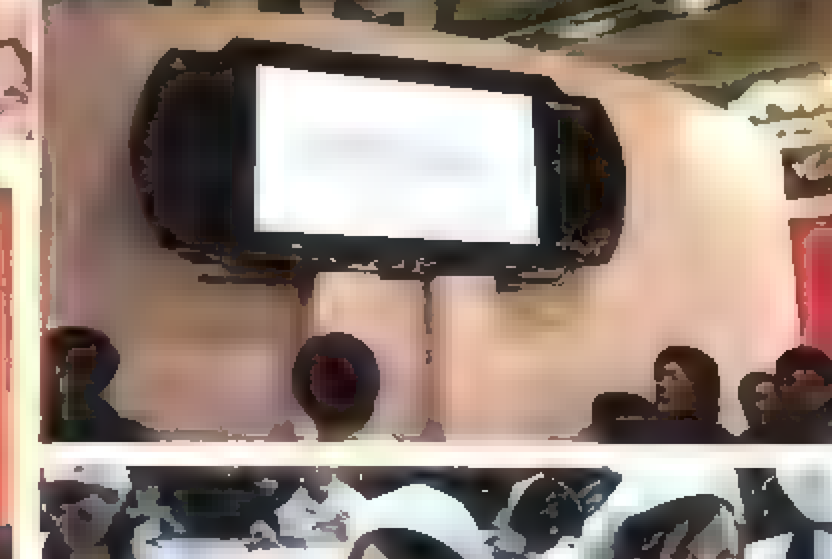
看過去年東京電玩展照片、相關報導的玩家，應該會對日本SCEJ「活動PSP試玩台」印象深刻，而這些「試玩台」也在台北電玩展裡完整重現！現場由多位身著白衣的Show Girl，腰間繫著從日本空運來台的PSP主機，讓玩家在試玩的同時也能接受Show Girl們親切的指導。從2月24日起一連五天玩家可以試玩。

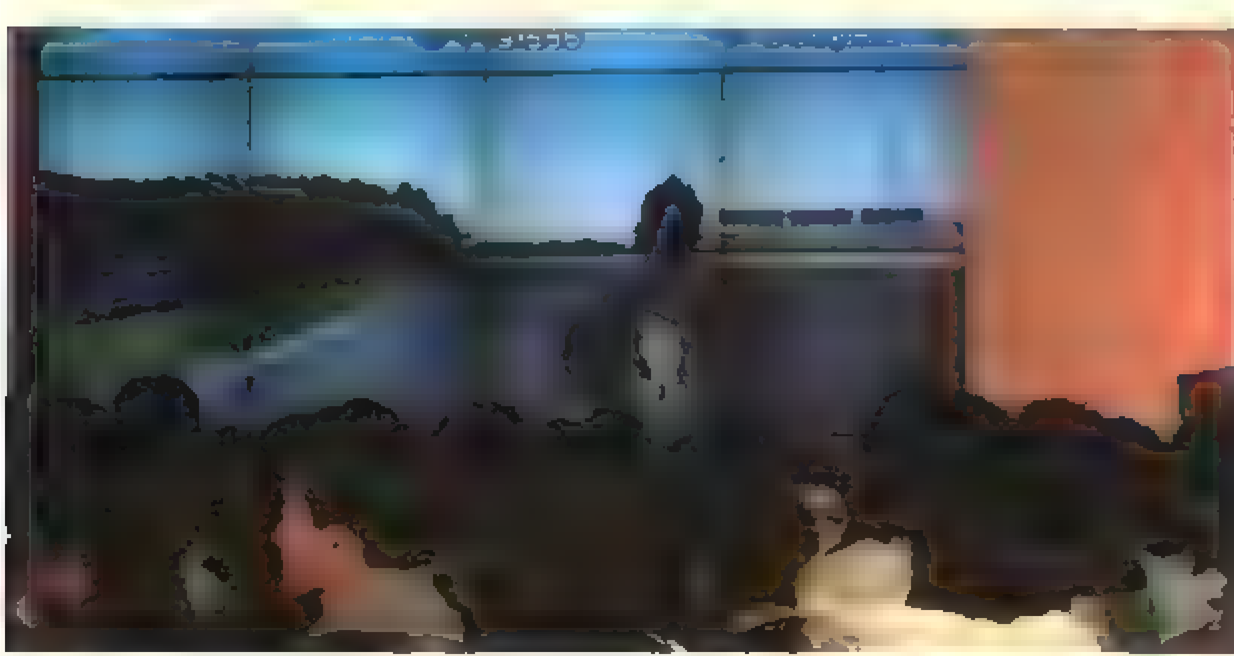
PSP正式公開發表

新力電腦娛樂有限公司(SCEH)中國．亞洲事業本部長安田哲彥，正式在玩家面前秀出這台掌上多功能遊樂器主機。同時表示台灣玩家大約要等一至兩個月左右，就能買到這台夢幻機種。詳細上市日期、搭配推出的遊戲等，預計會在3月中旬才正式對外公佈。SCEH另外則請到兩位在台灣發展的日本藝人，「林美貴」、「楊思敏」與明日香，於舞台上來場賽車競速，兩名平時頗重形象的女星，接觸到PSP後一反過去模樣，玩起遊戲絕不輸一般玩家，為開幕會秀加一點不一樣的色彩。



◀ PS2的大型展場(二)1







▲ PS2的大型展場(一)：中央有電視牆！

PS2舉辦Gran Turismo4《跑車浪漫旅4》大賽，為PS2更添聲勢！

台灣搶先於12初推出的PS2賽車鉅作Gran Turismo 4《跑車浪漫旅 4》，更進一步於2月27日下午，在 2005 台北電玩展 PS2 會場中，SCEH舉辦了「FORD FOCUS CUP GRAN TURISMO 4 Taiwan Grand Prix」決賽，讓各路車迷爭奪台灣車神的封號。同時冠軍者，將可贏得展場中的展示的全新的黃色式樣 Focus 2.0。

參賽的選手共計8名，由北中南三地的初賽中各選1名冠軍，再加上電玩通會外賽前五名。比賽於SCEH PS2展出會場舞台上進行，首先進行兩回合各4人的準決賽，每回合各取前2名晉級最終的總決賽。車輛統一採用活動贊助商FORD所提供的獎品車「FORD FOCUS」的3種車款，於美國知名賽車場「Laguna Seca Raceway」進行8圈的比賽。比賽現場除了SCEH美麗的女主持人外，還特別請到一手車訊雜誌總編輯朱嘉偉先生在場作專業精闢的解說。

晉級總決賽的選手分別為台中地區代表張啓睿，及陳亦凡、亓威翔與陳彥江等3名由電玩通會外賽前五名。總決賽中除了張啓睿選擇的是黑色的Ford FOCUS ST170 `03車款之外，其餘3名選手選擇的都是藍色的Ford FOCUS RS `02。總決賽賽程中，相當具有戲劇性，前五圈由張啓睿的黑車持續領先，但比賽進行到5圈左右，黑車在一次過彎時意外打滑而衝出跑道，喪失了領先的局面，但在接下來的3圈中，努力追趕之下不但弭平了先前的落後局勢，即將抵達終點之際重新奪回領先局面，獲得冠軍。駕駛黑色Ford FOCUS ST170 `03的張啓睿獲得了本次比賽的冠軍，並由台灣FORD FOCUS產品經理的手中接下價值66萬的FORD FOCUS S 2.0。



▶試玩台的盛況，不過Showgirl好像都被人潮擋住了！

▲GT4大賽宣傳還特別運來一台Focus 2.0，冠軍可以直接開走哦！

Xbox 雄霸一角

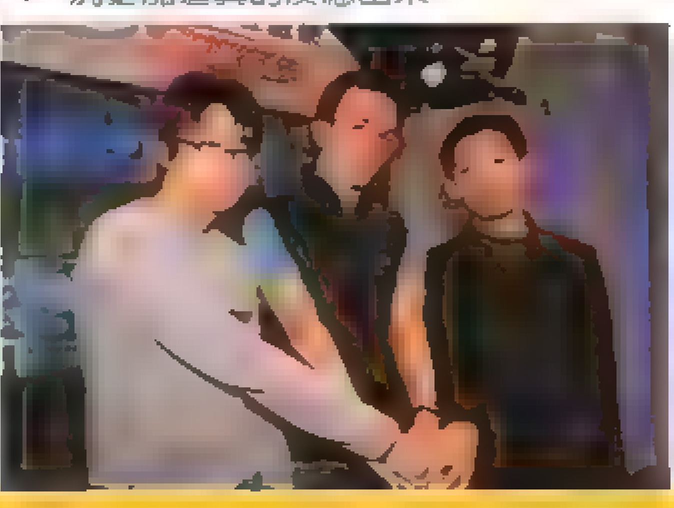
台灣微軟以30個攤位的規模，動員超過50部以上的Xbox主機與電腦遊戲機台，提供現場玩家試玩。由於受限於場地位置和攤位大小，XBOX攤位相對比較擁擠平凡，較無特色。不過台灣微軟公司為了要拼出氣勢，特別在開幕當天安排重量級遊戲《最後一戰 2 (HALO 2)》遊戲團隊Bungie社群開發經理暨Bungie.net負責人布萊恩．傑羅德(Brian Jarrard)首次帥氣登台與玩家進行見面簽名會，吸引國內無數死忠玩家爭相目睹風采！26日邀請日本TECMO公司《生死格鬥》系列知名遊戲製作人「板垣伴信」來台接受媒體專訪，巨星雲集氣勢不遑多讓啊！



遊戲試玩區

即時戰略、賽車類與格鬥類

本區Xbox主軸為即將於5月上市的Xbox競速賽車大作《極限競速 (Forza Motorsport)》，匯集了許多愛好賽車的遊戲製作人員，花費數年之久所開發的擬真取向賽車遊戲。遊戲中不但有著豐富多樣化的各式車輛與賽道，同時也加入損壞系統，賽車過程如遭遇碰撞、追撞、擦撞等狀況時，車身就會有相對應的損傷，不但影響性能，也會呈現在外觀上，比賽結束後還得破費修理，將真實賽車的狀況更加逼真的反應出來。



現場微軟也展出4台配備有該力回饋方向盤、5.1 聲道音響豪華賽車椅與大尺寸寬螢幕液晶電視組合的試玩機台，供現場玩家實際體驗。

而展出的版本也是目前正在製作中的中文版，遊戲中的所有訊息都加以中文化，雖然遊戲尚未完成，但已可體驗到其優異的畫面與逼真的操控與反應，正式推出後還有包括豐富的Xbox Live支援以及車輛自訂功能等待玩家去發掘。

由台灣微軟、中華電信與Xbox官方雜誌所合作舉辦的《終極生死格鬥》挑戰賽，在經過會外激烈競爭，以及台北電玩展現場的8強對決，最後由三名分組冠軍進行巡迴賽定生死，由來自高雄的朱德普擊敗眾強，亞洲區總決賽並獲得冠軍。

▶ 遊戲製作人板垣伴信與亞洲區冠軍進行激烈挑戰。



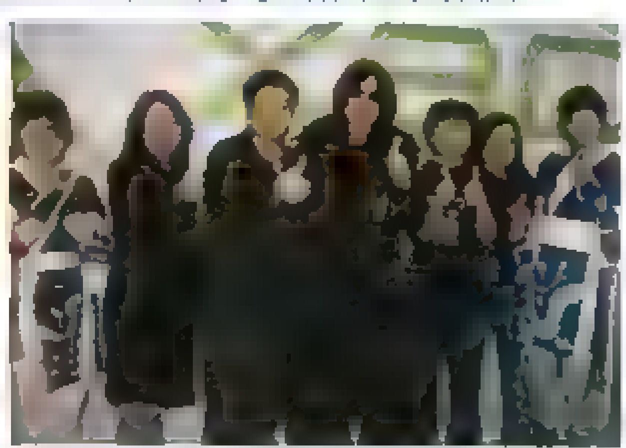
▲ 遊戲製作人板垣伴信吸引大批玩家爭相目睹其風采。



▲《終極生死格鬥》製作人板垣伴信特別來台訪問與玩家見面，並頒發亞洲區挑戰賽優勝獎勵。



▲ 遊戲製作人、優勝選手與主辦單位貴賓合影。



▲ 遊戲製作人板垣伴信為此訪台行程留下深刻印象。

遊戲展示區

Hello Kitty等三十多種新遊戲的展場

由台灣樂陞科技所研發製作的《Hello Kitty 友情大作戰》，將於春季在Xbox上發行中文版，春季的中文化Xbox遊戲可說是非常豐富。此外，說到中文化，許多Xbox玩家就會想起以古老中國文明為基礎所製作的《翡翠帝國 Jade Empire》，這款確定將中文化的 RPG 大作，也在本次微軟攤位的2樓試玩區中展出開發中的中文版，讓玩家體驗這款中國風武俠 RPG 中文化後的面貌。



▶ 讓我們來尬車吧

值得注意的網路功能

Xbox Live Arcade

此外，春季正式在台推出的《Xbox Live Arcade》，將是Xbox的另一大重點，透過Xbox Live的連線功能，可以付費下載各廠商所提供的懷舊或輕鬆小品遊戲，其中包括MSN Messenger上非常受歡迎的《寶石方塊 Bejeweled》、NAMCO 80年代轟動全球的《小精靈小姐 Ms. Pac-man》、《小蜜蜂 Galaga》等等。如果玩家偶爾想要來點輕鬆小品殺殺時間，即可透過《Xbox Live Arcade》來滿足。



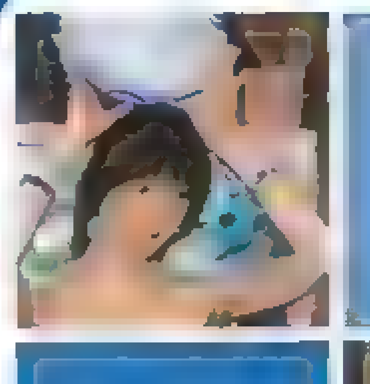
◀ Xbox攤位前的人潮！

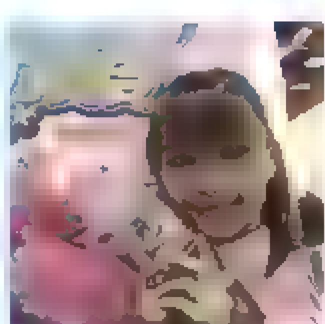
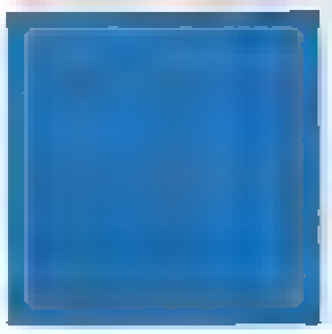


PC Game單元

國際電玩展(TGS)

在本屆電玩展中，各家遊戲廠商百家爭鳴，跟TV GAME的兩雄對決氣勢恰恰成了對比。其中許多休閒遊戲網站在本次加入展覽，為本屆帶來不同以往的感覺。尤其部分廠商還把當紅的扭蛋機放入會場，頓時讓展場更加呈現了嘉年華會般的遊樂展場。此外，今年電玩展還特地開放了飲料和食物，使得此區的氣氛更加熱鬧和有趣(因為有飲料、食物補充能量吧！)以下就是本屆PC game各廠商的活動報導！





遊戲網站的奇幻結合

巴哈姆特網站不再只是網站，自從前陣子巴哈姆特網站宣稱自身的點閱率和實際到站人數為各類遊戲網站之冠後，巴哈姆特網站更具企圖心地向現實世界進行合作。而本屆電玩展正是其代表作。藉由與台北電玩同業公會合作。與諸多pc game廠商，甚至是TV game兩巨頭合作，提供了一個奇幻的封印任務。此舉不但能夠更加促進所有玩家主動對於各遊戲廠商的認識，同時藉由參與活動使得巴哈姆特的知名度大增，開創了遊戲網站與各遊戲廠商雙贏的奇幻結合！

▶ 巴哈姆特網站，與各遊戲廠商的合作更加促進了觀展群眾的參予度！

▶ 任務的小手冊，將有機會使玩家獲得禮品唷！



▲ 各家廠商的攻略地圖！(還有創意的！)

因思銳

因思銳「革命主題館」以「[illegible]上癮！」與「革命無罪、造反有理」為口號，以紅色色調為主，呈現[illegible]氣勢。現場Show girl火熱性感的爵士拉丁熱舞秀一展開，現場的虛擬寶物競標會，也吸引了眾多玩家前來競標自己的虛擬寶物。「金豬報喜、紅包滿天飛」活動則由因思銳董事長李志建親自發送紅包，只要玩家大聲說出「革命自由！」，即可獲得紅包、Q&A麗贈品活動，贈送許多獎品包括搖桿等。

◀ 因思銳董事長李志建(左)代表致贈大獎

最後一天電玩展中，活動焦點包括了革命辣妹熱舞秀、革命虛擬寶物競標、便裝大賽等，舞台上也大手筆的送出限量300支市價550元「電腦USB搖桿」，而最後一天加入會員的玩家，也可以得到「電腦USB搖桿」一只及冰淇淋、飲料。而因思銳「革命主題館」五天參展下來，限量贈送的革命新手開戰包也已索取完畢，《革命Online》會員人數突破65萬人，同時上線人數也突破3萬大關！




◀ 神采奕奕的革命辣妹！超有魅力啦

智冠科技

智冠科技本次是以新幹線為名，租下展覽會場，不過旗下的中華網龍與新幹線都有活動喔！開幕首日主要是安排新幹線系的《RO》非廣告微笑劇場、《劍俠情緣》劍俠幫斧頭舞、《EI》紅磨坊SHOW、《信長之野望》太鼓表演、《RF》劇場、《一國群英傳》猛將舞和《新絕代雙驕》十分痛快HIP HOP不間斷輪番上陣，而以funk及jazz元素進軍歌壇的「大囍門」將於展覽期間，每天下午陪伴玩家同歡。

26日《劍俠情緣online》大陸研發團隊金山軟件來到智冠攤位，與台灣玩家代表隊進行一場兩岸劍俠武林大會友誼賽，台灣代表隊為遊戲新幹線經由官網報名的2000多名玩家中，評比等級、裝備、表現等，選出來最優秀的五名玩家，比賽由台灣玩家以兩勝壓倒性擊敗金山團隊，遊戲新幹線致贈參賽者武林密笈、黃金BOSS面具與精美周邊，而獲勝的台灣玩家，則獲得特別獎黃金裝備－定國之赤絹軟靴。《劍俠情緣online》代言人蜜雪薇琪也特別親臨會場，為參賽者加油打氣，演唱歌曲ALL RIGHT、愛的卡洛里、愛斯基摩與獨立。而《劍俠情緣online》主題曲「這一生只為你」的原創—金山軟件首席音樂音效師羅曉音則特別為大家獻唱。



拍賣會自然智冠科技也不會遺漏囉！27日下午舉辦的拍賣會，除了眾多波利娃娃之外，還提供了ro精美畫冊，以及rf原版（韓版）精美公仔，使得玩家可以盡情買取想要的周邊商品。

數碼戲胞

本屆數碼戲胞以鋼彈online為主打的元素，並且搭配天翼之鍊、神領的虛寶拍賣會作為展覽主軸。而開幕首日數碼戲胞主打「鋼彈一吉翁聯邦大對決」活動，是以鋼彈為故事背景設計問答，選出答對的玩家上台參加遊戲，與鋼彈美少女比賽，看誰在一定時間內轉的呼拉圈數最多，各隊轉的位置依骰子決定就是獲勝者。

繼26日SCEH後，數碼戲胞27日邀請《鋼彈Online：一年戰爭篇》製作人牛村憲彥來到電玩展現場，與玩家面對面，同時也親自抽出「鋼彈博物館降下作戰」活動獨家大獎「東京兩人來回機票」送玩家去日本參觀知名萬代博覽會。幸運得主是最近才加入《鋼彈》行列的26歲的林鴻杰獲得，牛村頒發獎項並簽名拍照。



28日數碼戲胞壓軸節目是『第　屆數碼美少女總決賽』總決選，下午兩點開始，入選的美少女經過機智大考驗及美少女走秀後，第一屆「數碼美少女」鐘嘉玲（暱稱小愛）出爐，連日來五天人氣最旺的「微笑美少女」則是陳姿函（暱稱Joann）。數碼戲胞熊玉平協理表示，美少女除了積極參與相關的行銷活動外，在未來數碼戲胞規劃中的電視節目，也會邀請數碼美少女共同參與。經過五天電玩展後，《天翼之鍊》「曙光乍現卡」「浴火重生卡」、《神之領域》「光芒再現卡」、《鋼彈Online》「√-operation初回限定包」皆銷售一空，數碼戲胞業績驚人！



大宇

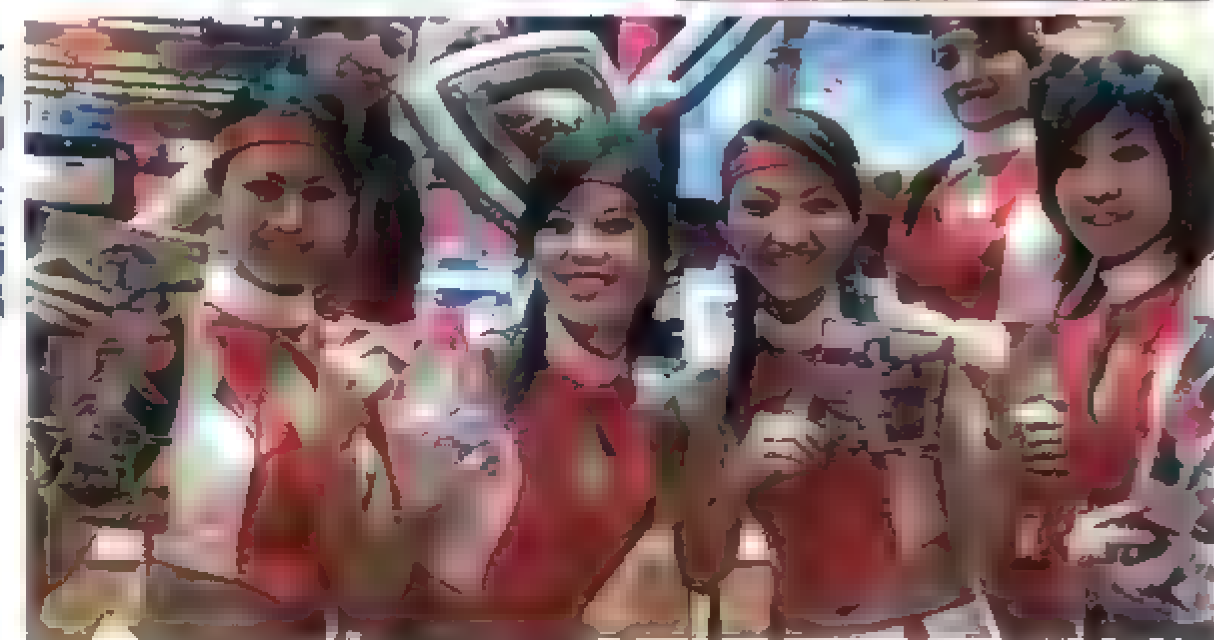
大宇資訊42攤位規模，並有多達30位以上的Show Girl陣容，以不同造型、不同服裝亮相。其中遊戲主題館中強烈主打的《飛天歷險》遊戲擠滿參觀民眾，可愛的飛天小天使親切的在旁指導，《飛天》舞台區活動許多玩家等著搶拿每日發送限量封測帳號。「飛天吶喊Try it暢飲挑戰」舞台趣味活動，民眾把統一純喫茶喝完後大喊「我愛飛天！」，最快者獲勝，即可在飛天贈品九公格中選出贈品。

此外代理大作《R.O.S.E Online》在本屆電玩展中，以長達13分鐘的動畫首度曝光，現場引起民眾詢問。其他活動包括商愛&東森啦啦隊熱力演出、春夏彩妝、魔力大玩親親等。漂亮可愛的商愛在現場親和力十足，與玩家玩起「飛天來猜頭」，並送出市價高達三萬元AMD高階CPU，而東森啦啦隊火辣身材加上動感舞蹈，《魔力寶貝》則在舞台上推出了「當我們同在一起」玩家活動，大膽演出親親樂。《明星志願3》示範今年春夏最IN彩妝的媚比琳彩妝大師「Ivan」，在活動舞台中也為現場男性民眾示範男性彩妝。



◀參觀民眾熱情吶喊我愛飛天。

▶魔力其他商品一樣紅喔。



▶刀劍人氣商品。

華義

華義國際現場實體賭城「華義山莊」，取經拉斯維加斯及韓國華克山莊等高級賭城為參考範本，賭城歌舞秀由8位穿著清涼、上圍一致超過D"size的華義兔女郎show girl在舞台上熱歌熱舞，成為全場焦點。

扭蛋樂園在第一天第一小時內，就由一位幸運張姓玩家以150元的代價扭到黑市價5位數的《天下無雙》第2虛寶大獎「疾風」，開心的他當場向華義工作人員預定2000顆蛋還忙著續扭，為此，華義工作人員大傷腦筋，因為他的訂量已超過華義預先準備的數量，不過華義最後還是決定回公司連夜趕工，製造更多的獎項以滿足更多的民眾。



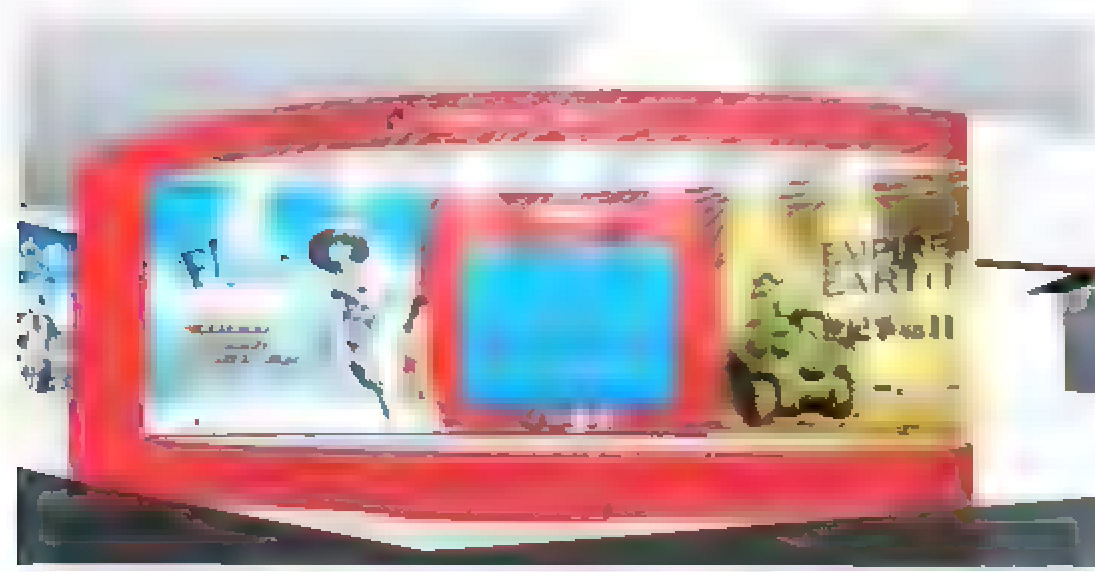
華義神兵、神裝競標550張金票勝出

天下無雙「魔戒風雲-天下神兵神裝億萬競標」活動，前來競標的玩家擠爆會場，最後300張天下金票起標的「神兵神裝」在眾目睽睽下，由來自新莊、玩《天下無雙》已有兩年的顏姓女玩家在激烈的競爭下以550張金票，約等於27億天下幣的天價得標。

而《天下無雙》天后宮伺服器中選出的八大美女幫主，今日現身會場，同時與兔女郎show girl一同送出了黑市價約數十萬、上百種的《天下無雙》虛擬寶物。扭蛋部份，玩家不但扭到《天下無雙》鶴擊月華、飛葉紛飛、雪落無痕等，《石器時代》也持續扭出水魔獸、水牛、綠鏡、獅王等，至於天下無雙的最大獎價值新台幣5位數字的「妖器疾風」則仍在等待幸運玩家的出現。

利迪娜

Flyff已於日前推出二轉版本「Flyff夢想之鑰」。夢想之鑰包含了完整的二轉職業及最新地圖「得肯大陸III」。現場有Flyff精彩動畫及新版本試玩，另外還有穿著勇者與魔法使服裝的可愛主持人與玩家互動。攤位空飄專屬於Flyff遊戲特色的「飛空艇」大型氣球，給你精彩刺激的視覺感官雙重享受。而26日下午2：00利迪娜為《Flyff》盛大舉行「紅包虛寶賀新春」活動，在辣妹火熱的舞蹈中揭開序幕，接著公布了即將開放的新職業─雜技師，二轉可由玩家選擇「浪人」或「操偶師」。而玩家最關心的飛空艇，目前已知是公會基地，外觀與功能均由公會成員自行蒐集資源來決定並發展各公會的獨特魅力，同時空戰也絕對會帶給玩家全新的遊戲體驗。



由於虛寶福袋僅有100個，所以為了照顧更多沒能排到前100名的玩家，特別推出F幣　元虛寶競標，官方特別釋出目前尚未開放的特殊斗蓬，包括力量斗蓬、智慧斗蓬、華麗斗蓬來給玩家使用F幣競標，現場喊價聲此起彼落，最後力量斗蓬以1億5千萬F幣賣出，華麗斗蓬與智慧斗蓬也以1億5萬F幣與1億F幣賣出。

最後壯觀的利迪娜辣妹團一登場，玩家情緒幾乎失控，300個紅包袋中含有獨眼蝙蝠娃娃、T-shirt、Flyff便條紙、小魔女電動牙刷等專屬的限量週邊商品，100個虛寶福袋中內含特殊寶物包括筋斗雲、男女韓服裝扮、無敵技能捲、飛鼠肉等，都讓玩家們開心的帶回家。其中第一與第二名是由一對來自宜蘭的情侶[illegible]。

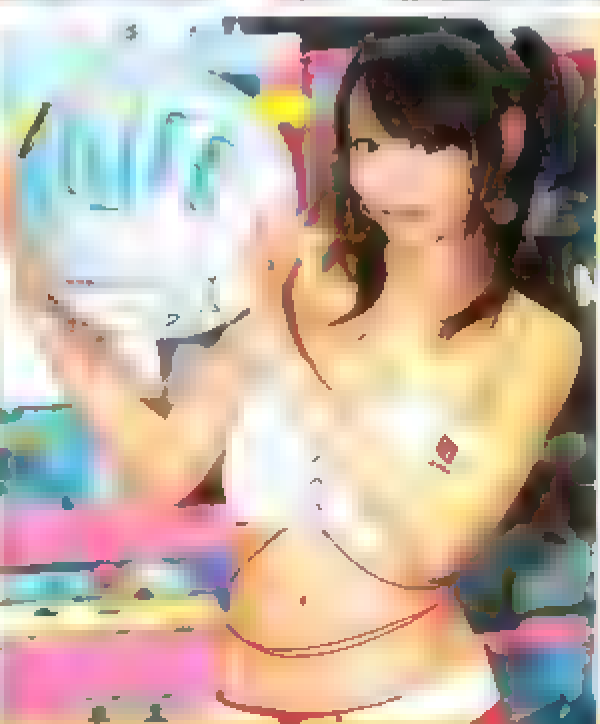
而利迪那亦有推出單機遊戲部份，除展出已上市的超級大作「勇者無懼　越戰」外，還讓玩家搶先體驗預計於三月中旬上市的電影同名遊戲「機器人歷險記」，及曾榮獲 GameSpy 最佳遊戲大賞「世紀爭霸」的續作「世紀爭霸　2」，前者是動作冒險遊戲，後者是即時戰略遊戲，不同的類型一樣的高品質，讓玩家在展覽中提前享受到遊戲的快感！











◀flyff夢想之鑰盛大造勢活動

非專題

億泰利

配合《新天上碑》3.0結婚換新裝，特地為玩家舉辦"天碑古禮證永恆"活動，將玩家在遊戲裡相識相戀的真實故事搬上舞台，官方也送這些夫妻檔玩家市價3~5萬的虛擬道具，身穿鳳冠霞披的玩家現場進行一拜天堂、二拜天碑、夫妻交拜的古禮結婚儀式和默契大考驗。此外，億泰利超值特賣活動，是玩家撿便宜的大好時機，有一名幸運的玩家抽到免費，把一袋價值2000元的遊戲包，通通免費搬回家。



▶天碑夫妻趣味默契大考驗

◀這對新人已有一個10歲的女兒喲。

猿人在線

猿人在線攤位舉辦「玩天傳送愛心」公益義賣活動，活動所得破萬元，全部捐給兒福聯盟，作為家暴防制之用。包括籃球國手周俊三、吳岱豪，都到場參與義賣活動。

競標活動中，主持人竹幼婷捐出的Swatch手錶與二手主播衣物，被粉絲以3500元得標，周俊三與吳岱豪母隊東森羚羊的全隊簽名球，也喊到4800元高價，至於即將在五月小登科的王令興協理，捐出的加州柏克萊母校紀念帽與黛安芬公司捐贈的印度風內衣福袋，也被台下競標者以2200元得標。



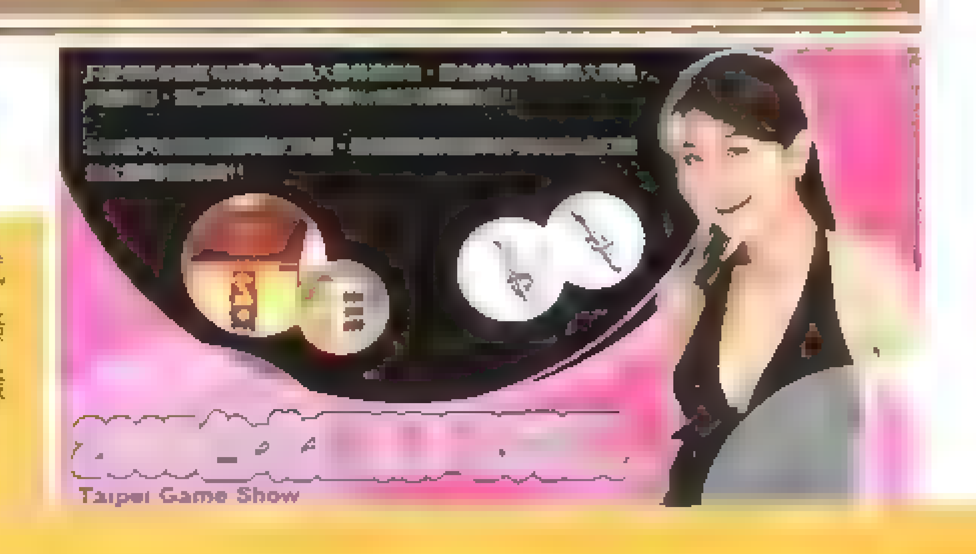
◀「天傳Online」最出名的八大種族cosplay合影！

▼身材勁辣的「天傳Online」

首度曝光

大蕃薯遊戲網站

首次參加電玩展的大蕃薯遊戲網站，26日請到[illegible]蕃蕃來為遊戲代言。小蕃蕃除了與玩家在台上互動，努力為遊戲造勢外，並為玩家簽名、合影留念。[illegible]在保全的戒護之下，再次秀出價值8萬元的黃金麻將，這副麻將最後送出給玩家手上。

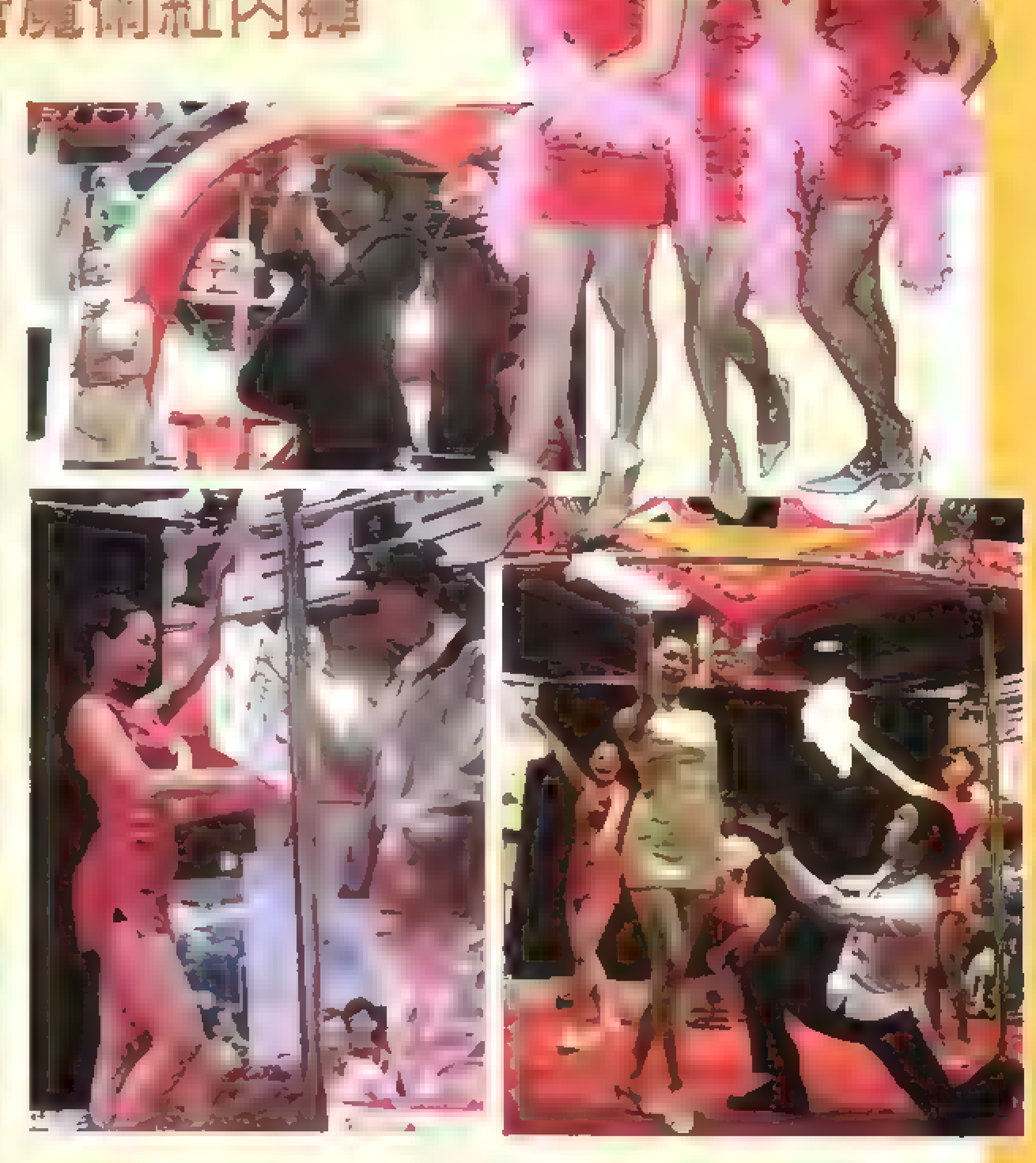


戲谷－百樂門鋼管魔術紅內褲

戲谷百樂門主題區安排「辣妹鋼管秀」在現場表演，一身兔女郎的火辣裝扮，擁有34D的好身材，舞台設計特別以全場皆可在主舞台欣賞的方式，讓舞台可前後透視，方便會場所有觀眾欣賞。「酷炫魔術秀」是由來自太陽劇團的團長吳安輝魔術師擔綱，自十四歲開始作魔術職業表演，有二十年的資歷，並受邀過至馬來西亞、中國大陸、泰國、新加坡、日本、等地演出。

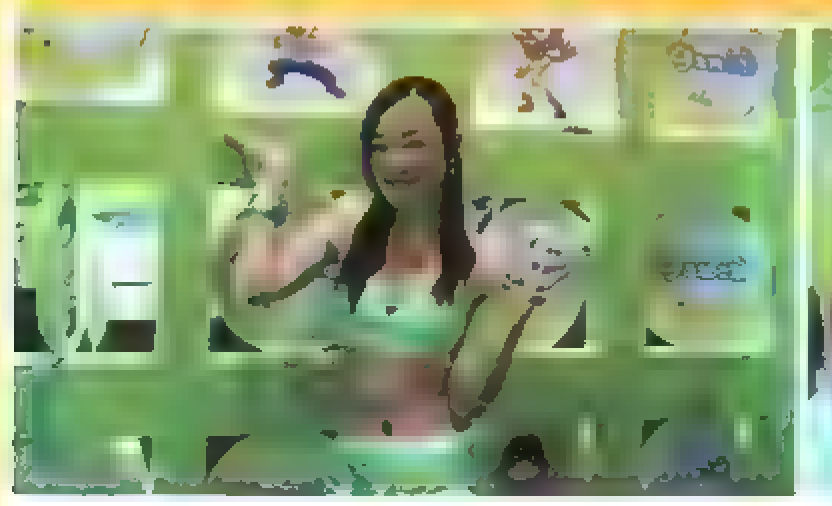
玩家至戲谷電玩展攤位參加「幸福好采頭」活動，在試玩《幸福online》後獲贈象徵好采頭的紅內褲，寫上2005最希望實現的幸福願望，隨即掛在會場牆上，形成一大片紅內褲的奇景。戲谷「幸福好采頭」紅內褲許願萬元得獎者最終出爐，現場共抽出三名，第一名可獲得一萬元現金，第二、第三名可獲得現金三千元及二千元，這三位獲得現金的幸運的玩家分別為許俊南、張志豪、陳昇賢，看到他們在紅內褲許下了心願，我要買電腦、還有數位相機，這下獲得的獎金就剛好協助他們達成心願！

戲谷百樂門活動經過五天展出圓滿結束。《戲谷麻將館》雙月卡在展出第二天即銷售一空，《幸福online》開卡包在展出第二天即被搶光，五天下來總業績突破800萬。戲谷舞台區整點活動加碼送出水火飲料及爆米花，共計五天在電玩展會場送出五千瓶飲料及一萬份爆米花



鈊象電子

GAME淘推出夜店「MOS」駐店舞者巨波美女與男舞者激情情境秀，以007龐德電影音樂的舞碼，吸引民眾的目光。除此還安排了各種不同的活動遊戲，例如明星猜一猜、大聲公等，讓玩家徹底了解GAME淘，還可以拿到各式不同的贈品例如雨傘、T恤、超大撲克牌、沙灘球等多種贈品，13位身高平均165、擁有C罩杯以上好身材的information girl為現場的來賓做親切的服務及解說。







WWW.GAMEFLIER.COM


極地霸權
www.gameflier.com

REVIEW 評遊戲

CSI犯罪現場：邁阿密

撰稿作家：無墨羊
製作公司　369 Interactive
代理公司　利迪娜
遊戲類型　解謎冒險
建議售價：NT$ 1080
基本配備　Pentium II 750以上、256MB RAM、650MB硬碟空間、支援DirectX 9.0以上16MB顯示卡



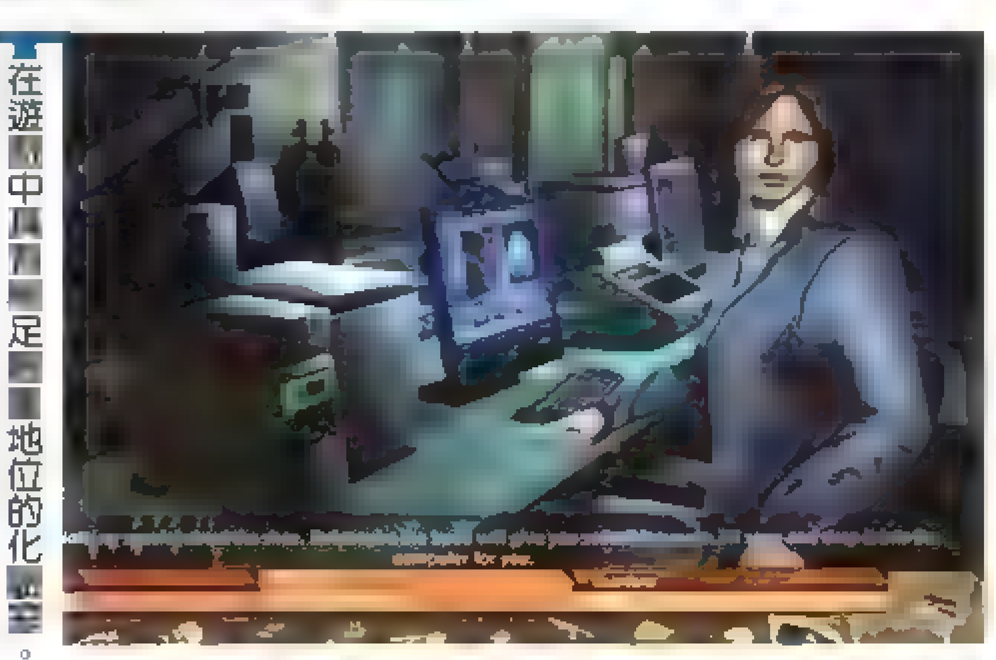
■官方網址　http://www.leadinia.com

CSI系列影集選擇以刑事犯罪調查科的探員們為主角，闡述刑警幹員偵察案件的過程，從現場證物的採集、事後的化驗分析，到拼湊證據、推敲嫌犯的犯罪心理與犯罪過程，案件設計與辦案時所使用的各種儀器、工具，無不吸引觀眾目光。特別是劇本成功地將每位Las Vegas小組成員都刻畫地極有個性，更使這部影集因此一炮而紅。於是，接連著有Miami、New York陸續出爐。而本作正是以Miami組員為主角所設計的偵察冒險遊戲。它是否能和影集一樣引起熱烈迴響呢？請看下文分解。



介面簡明、上手無虞

為熟悉遊戲的運作環節與操作方式，玩家可選擇訓練關卡(Training Level)進入遊戲。在這裡，玩家可學習操作介面的四個部分：一是Tools，包括怎樣使用手套、鑷子、刷子、指紋採集粉、紫外線燈…等搜證工具。二是Evidence，即從案發現場或疑犯住所等地搜查而來的種種證據。　是Locations，分為警局外與案件相關的各場所和警局內的解剖室、化驗室等地，玩家能學會如何與位於該處的人員進行對話及互動。四是Case File，為與此次案件相關的檔案記錄，包含死者、嫌犯和各關係人的資料等。由於遊戲的操作介面明晰，教學解說清楚，玩家在上手方面應可無虞。



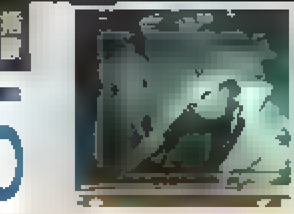
在遊戲中具有舉足輕重地位的化驗室。

化身犯罪調查科探員

在正式遊戲部分，玩家扮演一位新加入CSI小組的探員。整個遊戲共由五件看似獨立的案子組成，必須從第一個案件開始，偵破後才能進行下一個。每個案件起始時，會由隊長何瑞修對案子做簡短說明，然後將你指派給一位Miami小組成員作為辦案搭擋。事實上，這位夥伴也就是你在隨後案情陷入膠著時，可以諮詢的對象。不過，每次尋求輔助，將會影響破案表現。所以，如果想維持優良的紀錄，最好就是自立自強。聽完案情簡介後，玩家即可展開偵辦過程，不用說首先該去的地方就是案發現場。除審訊報案人以獲得基本資訊外，現場屍體的檢查與證物的採集是最要緊事。對於玩慣冒險遊戲或熱愛CSI影集的玩家而言，即使把遊戲難度設為專家級，只要稍微留意一些細節，以及容易忽略掉的指紋印，現場搜證的工作就不會太難。完成證物搜集工作後，便能回警局從事更深入的調查工作，到解剖室聆聽法醫的檢驗報告或對屍體做進一步觀察，抑或到化驗室做指紋、聲紋、鞋印、彈頭和DNA的比對等等。這部分應該會讓CSI「粉絲」感到血脈賁張，因為感覺就像化身為犯罪調查科的探員般，憑著手上僅有的一點物證，藉由精密的科學儀器來發掘可能破案的蛛絲馬跡，企盼能儘快將罪犯繩之以法。當玩家處於因掌握某些證據而懷疑某人的情況下，就可到該關係人所在處請求他協助警方辦案。若是遭受拒絕，且有明顯證據懷疑他可能涉案時，自然就可以發拘票請他到案說



畫面指數 繪圖表現得沒話說，不過有時嘴形對白沒同步，幸好動畫部分還能滿足影迷的感覺。 **6.5**



操控指數 操作介面直覺簡單，基本上，完全用滑鼠操作即可，簡單，好上手。 **8**

音效指數 對白配音稍嫌欠缺感情，但適合用來練習口語化英文的聽力 **7**

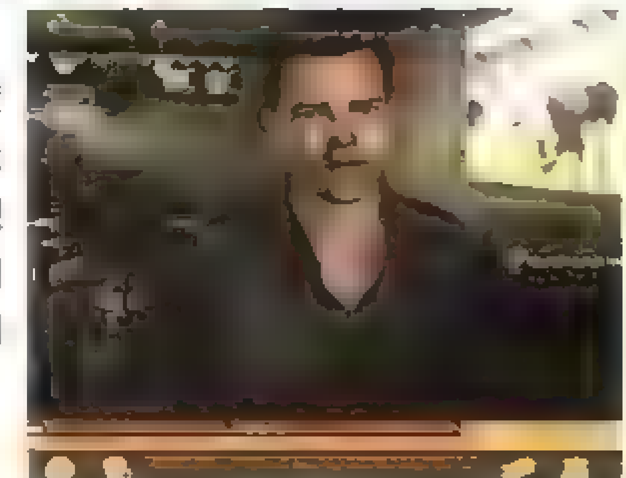


內容指數 完全按照影集的方式進行偵察辦案，非影迷的冒險遊戲玩家可能感到失望 **6**

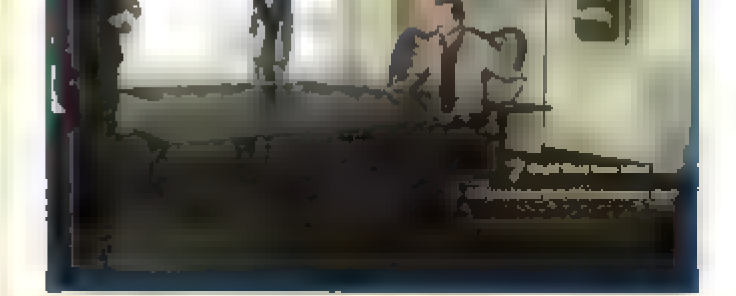
平均指數 7

對CSI影迷來說，不失為一款寓英語教學功能於其中的休閒軟體。

明，甚至要求開出搜索票，到其住處搜羅更多證據了。待罪證確鑿逮到兇嫌後，隊長會再次出現對案件下個評語，然後隨機提出五道考驗玩家觀察力的問題。想要答對這些問題，必須於辦案過程中對場景、對話加以留意，另外具備一點相關常識也有所助益。



案情陷入膠著時，可以向夥伴求助。



上手指南

❶遊戲安裝完成後，請務必上網更新為1.01版，否則第五劇情無解

❷善用手電筒有助於發現證物。

❸證物收到工具列後，還是可以開啟該證物的視窗，採集上面的指紋。

❹別忘了有些時候要拿出證物來「逼供」。

聲色讓影迷充滿感覺

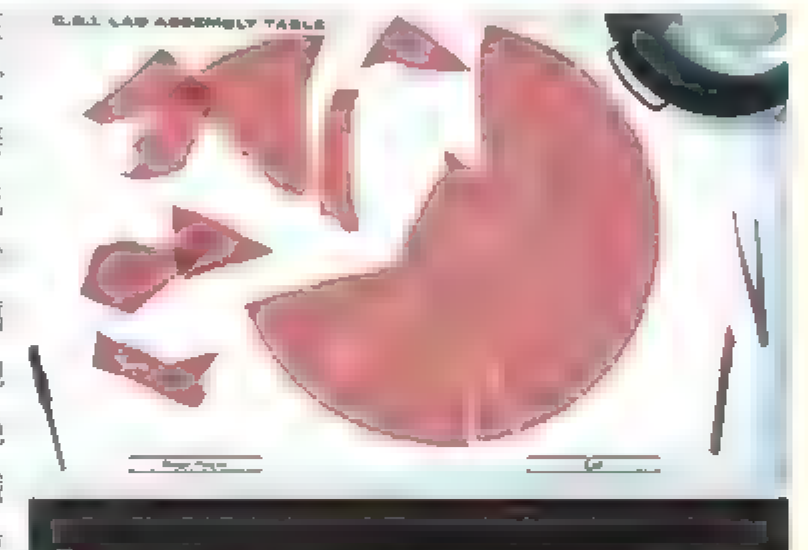
遊戲在美術繪圖方面表現還不差。在影集中，當幹員們要移動到警局外的地點時，慣用長鏡頭拉附近區域的場景；法醫在解說死因時，會採用致命凶器或藥物侵入內臟器官的動畫；探員在聽訊或推論犯罪手法時，常有嫌犯的犯行模擬畫面。這些CSI慣有的影像技法，遊戲也忠實地呈現出來，可以說讓影迷們很有「感覺」吧！有關聲音的部分，各探員的對白皆由原劇中飾演該角色的演員親自配音，頗能使玩家產生融入感，如同真的與Miami小組一起辦案般。但較為可惜的是，這些演員在配音時只是照本宣科，音調顯得和緩平淡、不帶感情，缺少了一點投入感。



可以讓玩家過一下指紋比對的癮。

寓教於樂的休閒軟體

角色對話是冒險遊戲中重要的一環，玩家設使無法掌握對話內容，也就無從瞭解故事情節，對遊戲的興趣也會大打折扣。很遺憾代理公司並未對此款遊戲進行中文化，自覺英文程度不好的玩家大概會因此卻步。就台灣引進的諸多國外影集來比較，CSI系列的對白確屬稍難，主要是那些專業術語讓觀眾聽到頭昏。幸好，遊戲中的對話用語並不像影集那樣艱澀。實際上，筆者認為本遊戲還挺適合用來練習口語化英文的聽力、閱讀和寫作。尤其是金髮美女Emily Procter的發音清晰明朗，又沒什麼特殊腔調，效果不錯。再者，從CSI影迷的角度來看，這款遊戲在聲、色方面既有一定水準，內容部分也能帶給玩家扮演警探、追蹤嫌犯的趣味，可謂娛樂性充足。所以，玩家若是要找一款寓教於樂的休閒軟體，《CSI犯罪現場：邁阿密》不失為好選擇。當然，我們也要反過來說，如玩家無視於警探角色扮演的樂趣，要將它拿來和冒險遊戲的經典作品稱斤論兩，那麼大約是會嫌它不夠看！



將現場證物「還原」也是探員的工作。



羅馬：全軍破敵

撰稿作家：Jahvet

製作公司：Creative Assembly
代理公司　松崗
遊戲類型　即時戰略
建議售價　NT$ 1280
基本配備　PentiumIII 800 MHz、32 MB顯示卡、128 MB記憶體、1.15GB硬碟空間



■官方網址：http://www.gump.com.tw/products/Product.aspx?id=643

《羅馬：全軍破敵》(Rome：Total War)(以下簡稱羅馬)是系列作的第三款作品，前兩作分別是《幕府將軍》(Shogun：Total War)和《全軍破敵》(Medieval：Total War)。這一系列作品在台灣的人氣度雖非很高，但卻贏得了一群死忠玩家的長期支持。自從《羅馬》於去年九月底在外國上市後，國內玩家就熱切的期待中文版的上市，大概是因為翻譯的問題，導致遊戲的上市時間一延再延，還好終於在農曆新年前上市了。



千軍易得一將難求

《Total War》系列的主要遊戲模式分為會戰及戰役兩部分。有一個貫穿這兩個模式的重要因素是必須先介紹的，那就是將軍。只有將軍能擔任聚落總督，戰鬥時有將軍統率的部隊士氣也會較高，而作戰及治理聚落的能力的高低則端乎將軍的屬性而定。比較有趣的是，每個將領會隨著他們的經歷而慢慢獲得不同的天賦和部屬，如　醉鬼這項天賦會同時使二種屬性下降　有穀物官這位部屬，就會在這位將軍成為總督時，提升該聚落的人口成長速度。所以每個將領都可說是獨　無二的。

之前系列作的會戰模式稍嫌簡化，不過玩《羅馬》時就有點《文明帝國三》的感覺(當然在設定上還是比較簡單)。會戰模式的進行方式是回合制，大地圖被分隔成許多行省，每個行省都有一個聚落。內政方面，聚落可以生產建設，還會因為人口的成長而升級。在外交上要派遣外交官、間諜、刺客依據他們不同的能力去面對各方派系，若你是扮演羅馬三大派系之　，還必須搞好和元老院的關係，免得他們扯你後腿。對於不擅長或不想花心力在這方面的玩家也別太擔心，玩家也可在選擇一些簡單的方針後，由AI自行管理聚落。



城牆上的激烈血戰。



大幅進步的細緻畫面

在會戰中兩軍相遇時，若玩家選擇自行操控，就會進入戰役模式。這部分也是《Total war》系列得以揚名立萬的主因。首先，可以同時在戰場上出現數千甚至上萬的部隊，就是一個和尋常即時戰略相當不同之處，這點讓許多喜歡大場面、史詩般戰爭場面的玩家為之傾倒。另外，如，兵種相剋、士氣、疲勞度、天氣、地形、陣形這些在真實戰爭中會相當影響勝負的因素，在進行《羅馬》的戰役時也不能忽略，所以能夠展現出千變萬化的戰場情況，結果也更加難以預料。值得一提的是兵種相剋的部分，本系列作也表現的比其他即時戰略更加真實。例如，長槍兵剋騎兵，這是玩家再熟悉也不過的鐵律，雖然這鐵律在本系列作中也適用，但卻並非絕對。若騎兵可以利用速度優勢，繞到長槍兵陣列的後方或側方攻擊，優劣之勢馬上就逆轉了。在玩法上，《羅馬》的戰役和之前的系列作並無多大差異，主要的改變在下面兩點，首先，在之前的系列作中，由於要表現出龐大的作戰場景，所以難免要在畫面細緻上作些妥協。雖然大部分的玩家都能體諒這點，不過製作小組卻不因此而畫地自限，在《羅馬》中單位的細緻度有大大的加強，對於盔甲或武器的表現一點都不馬虎；而且戰爭變得更生動了；雖然成千上萬



畫面指數 在如此戰爭的大場面下，單位還能維持的如此細緻，已讓人無話可說 **10**



操控指數 全新改良的戰役模式介面，加上豐富的教學，要輕鬆指揮千軍萬馬已非難事 **9**

音效指數 無論是戰鬥時激昂的音樂，或是策略模式下優美的樂曲，表現都恰如其分 **9**

內容指數 有一定水準的畫面，加上表現幾乎達到極致的戰役，是絕對夠資格讓玩家稱讚的 **9.5**

平均指數 9.5

在眾多的即時戰略作品中，《羅馬》絕對是難以被忽略的一款大作。

的龐大戰鬥場面依然不變，但小兵一對一的戰鬥也真實呈現出來，無論是砍殺或是死亡倒地的動作都十分清楚，又像是一隊戰象在步兵陣列肆虐時，步兵會被撞飛到半空中等，這些都是畫面明顯進步的部分。而在內容上最大的增進，應該就是在攻城戰。在《幕府》和《全軍》中雖然也有攻城戰，不過那時的城牆和大多數的即時戰略一樣，都只是一片單純的障礙物罷了，連弓箭都可越過城牆飛來飛去。在《羅馬》中的才算真正的攻城戰，城牆上終於能站人了！所以如攻城軍攀爬梯子登城的同時，守方部隊會在他們頭上灑下箭雨，攻城部隊登上城牆後，在牆上與守方部隊進行的激烈肉搏戰等，都能完全再現。



戰象正踩踏敵方陣形。

雞蛋裡挑骨頭

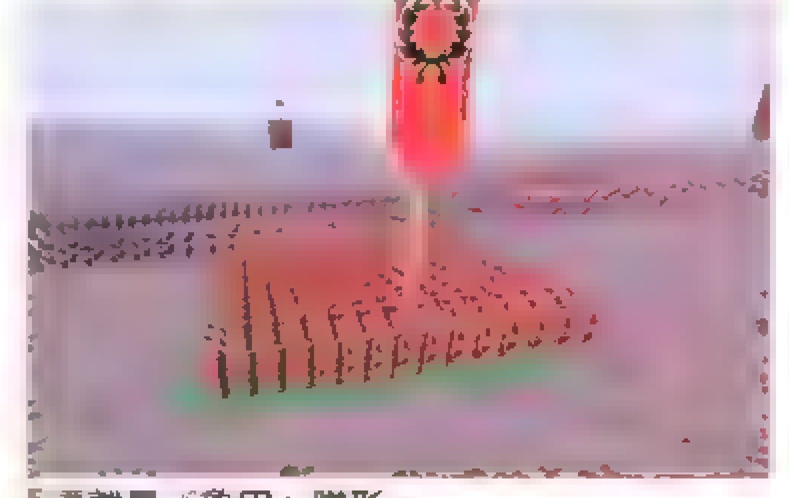
《羅馬》雖然是款優秀的作品，不過也還有需要加強改進之處。譬如，雖然在遊戲中也可進行海戰，但玩家卻無法親手操控戰鬥過程，只能讓電腦自動計算結果，這使海戰變成可有可無的部分，感覺略嫌草率。在聚落中建設各項設施的時間稍久，也沒有其他可例外提升速度的辦法(密技除外)，使會戰模式下的遊戲節奏被拖慢了。此外，沒有可以一目了然下所有聚落狀況的介面，所以若要瞭解聚落的最新情況，還是必須一個一個點選，並不方便。

入門門檻很高？不會啦！

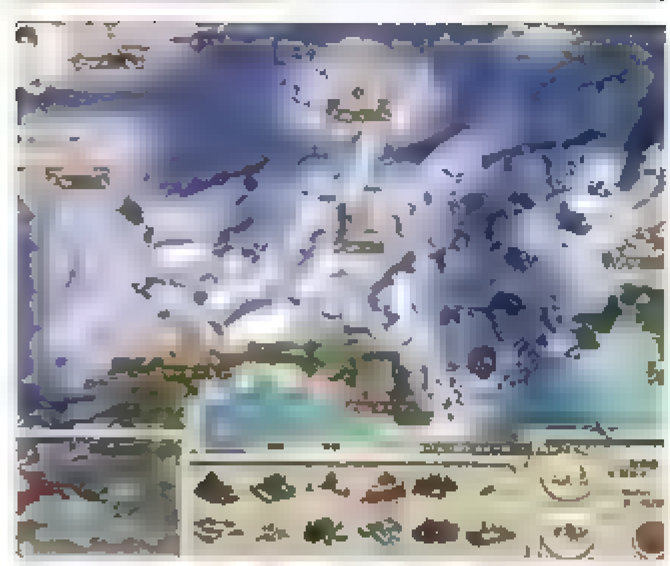
許多玩家不願接受《Total war》系列的原因，是因為「難」。這點筆者確實無可否認。當然，由於戰役是本系列作的精華，又是變化萬千，要說精通，若沒有一定熟悉度，要打贏中等電腦都並非易事。但《羅馬》為了使一般即時戰略玩家更容易習慣，也作了一些改變，除了遊戲中的提示更詳盡、戰役模式介面有所改進而更好操作，還可以選擇「遊樂器風格戰鬥」，以排除士氣或疲勞度等因素的影響，使玩法更接近一般即時戰略，讓玩家可以在單人模式中一步一步學習。等到有經驗之後還可以上網和各方高手對決，接受更嚴厲的挑戰。

結語

《羅馬：全軍破敵》在承繼系列作優點的同時也改進了缺點，不僅使本作成為一套相當優秀的作品，也使整個系列作能在競爭激烈的即時戰略市場中殺出一條血路，建立起自己的地位，在娛樂性、耐玩度及內涵等等方面，都足以和各經典即時戰略分庭抗禮。是否就能以此說《羅馬》是一款經典遊戲？光憑筆者一人尚難下斷言，但可以確定的是，它值得你把年終獎金或壓歲錢拿去提升電腦配備，花數十甚至上百小時沉浸在其中。



這就是「龜甲」隊形。

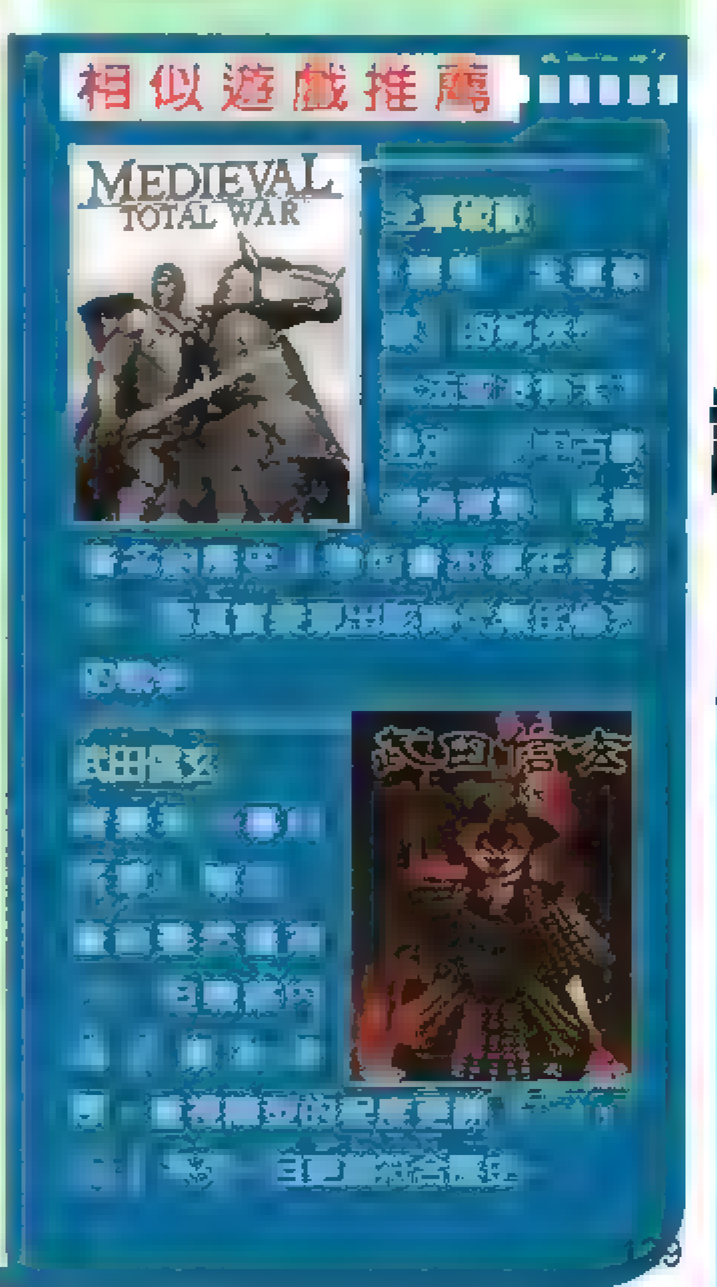


舉目所見，均為我方領土。

上手指南

1. 為了城市人口的發展，儘量別徵太多兵，若手頭還算充裕，考慮一下雇些傭兵吧。
2. 元老院的任務，量力而為即可
3. 只要派系實力強大，就算每個任務都失敗也很難動搖元老院對你的評價。
4. 儘量別讓步兵去追擊敵人，他們會累壞的。

相似遊戲推薦



評遊戲 羅馬：全軍破敵

神鬼制裁

撰稿作家　NowShow
製作公司　THQ
代理公司　英特衛
遊戲類型　動作冒險
建議售價　NT $1080
基本配備：1GMHz或更高的中央處理器、128MB主記憶體、DirectX 9等級64M子上3D顯示卡、1.2GB的硬碟空間



■官方網址：http://www.interwise.com.tw

台灣電影片商，近年來似乎獨鍾神鬼二字。從過去數來，的確年年都會冒出幾部神鬼相關的片子。這並非毫無緣由，回顧過往，諸如《神鬼戰士》、《神鬼奇航》，至近期《神鬼認證》、《神鬼玩家》，都能於票房上開出亮眼成績，常讓片商笑的闔不攏嘴。而然，也不是每部叫《神鬼XX》的電影，都能賣座。常看電影的玩家，恐怕不清楚，《神鬼制裁》曾去年十月份，上映過半個月，卻僅賣了兩百多萬，草草收場。乍聽之下，兩百多萬還算是個不錯的數字，但先不與《神鬼戰士》、《神鬼認證2》等賣座大片相比，光看同樣由漫畫改編，北美一片劣評的《貓女》都還能賣到千萬數字，即可知曉《神鬼制裁》票房之慘淡

優秀作品背後必有個簡單的故事

而《神鬼制裁》北美的票房，似乎也好不到哪去。三千三百萬的製片預算，三千三百萬的票房，看似驚險打平，實際上，電影票房若僅跟預算打平，製片應該就要回家吃自己了。很明顯，這部老片重拍的電影，頭一腳就踏了個空。而遊戲，與電影相隔多時上市(北美電影上映日期為去年4月16日)，與以往電影、遊戲一同造勢，大肆宣傳的操作手法相左，不知是否想讓時間抹去票房慘淡的痕跡，不得而知。姑且，將《神鬼制裁》單純看作一塊由漫畫改編而成的電玩作品，再作論斷。歷來優秀的作品，其背後都有一個簡單的故事，然而，拙劣的作品亦然。近年來當紅的Marvel，旗下漫畫作品屢屢改編登上大螢幕，從《X戰警》、《綠巨人》甚至是票房破億的《蜘蛛人》，都不難見正邪對立、邪不勝正這樣簡單概念。然而，《X戰警2》藉此暗喻同志世界，《綠巨人》細膩情感描繪，《蜘蛛人2》廣受影評人讚賞，稱讚是少數劇情有推展的續集電影，再次證明，天底下本無新鮮事，如何靈活變換才是技巧，在簡單背景下做出深度，更顯其困難之處。

呆版大於驚喜的敘事腳本

《神鬼制裁》同為Marvel所出品的暢銷漫畫，也具備簡單故事、正邪對立的特點。而電影照本宣科的拍攝手法，平鋪直述的編劇技巧，著實讓整部片籠罩一股沉悶無比的氣息。所幸，在遊戲劇本常與電影相仿下，《神鬼制裁》的賣點仍具號召力。首先，遊戲腳本交由原著家Garth Ennis以及Jimmy Palmiotti執筆，免除玩家再看一次品質拙劣的電影，故事中某些橋段，煞是熱血沸騰，但大體而言，仍有呆版大於驚喜之弊。再者，抓住敵人後逼供的設定，雖在其他遊戲中也曾出現過。熟悉TV GAME的玩家，肯定對《暗龍謀影》能玩弄敵人於股掌間津津樂道。不過，能玩弄敵人，並搭配環境，變化出數十種新奇花招，則是前所未見。金莎巧克力吃久了，也會覺得甜膩無比。遊戲一開始就提供了「鎖喉」、「撞頭」、「痛毆」跟「以槍抵頭」四種逼供方式，使後期變化不大，至多是搭配不同環境，衍生出更多逼供方式。可幾乎千篇一律的凌虐動畫，剛開始很新鮮，但看久了就是種折磨。加上直線式的遊戲流程，沒有中文化的發音字幕，逼供意義更顯得微渺。令人不免感到製作小組未將其設定妥善發揮，著實浪費了好點子。



鑽一下，腦筋變靈活，考試都會一百分。

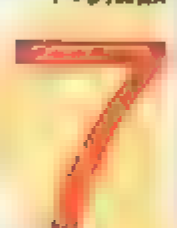



畫面指數 7




操控指數 8

音效指數 7



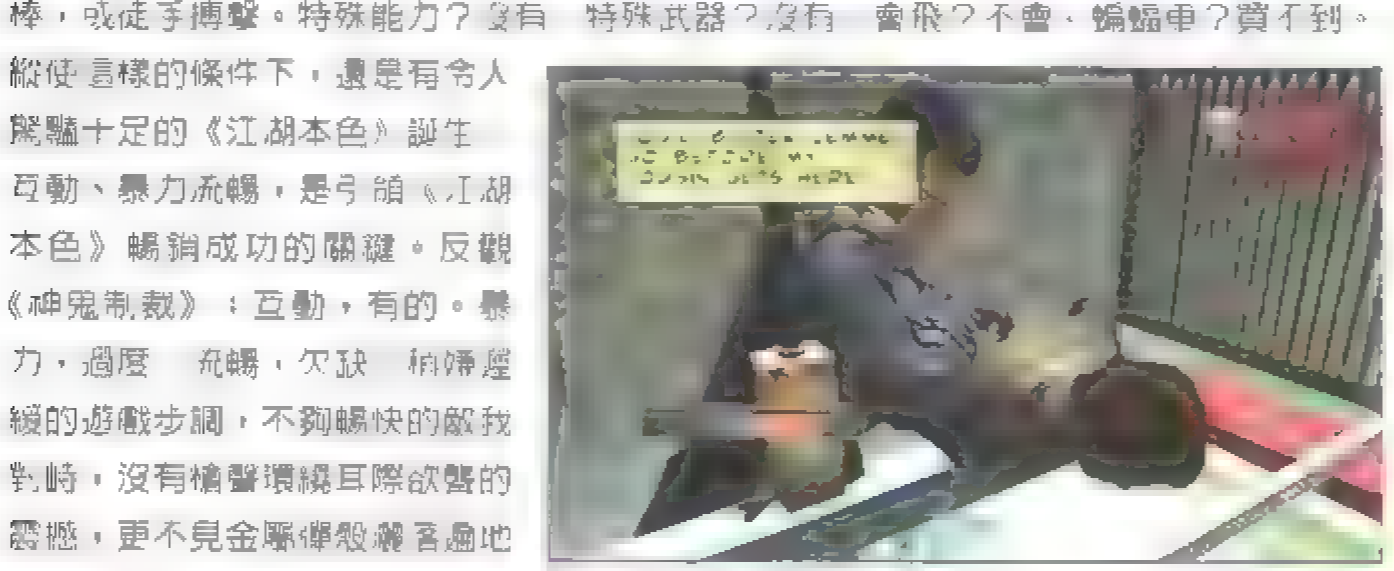
內容指數 5

平均指數 7

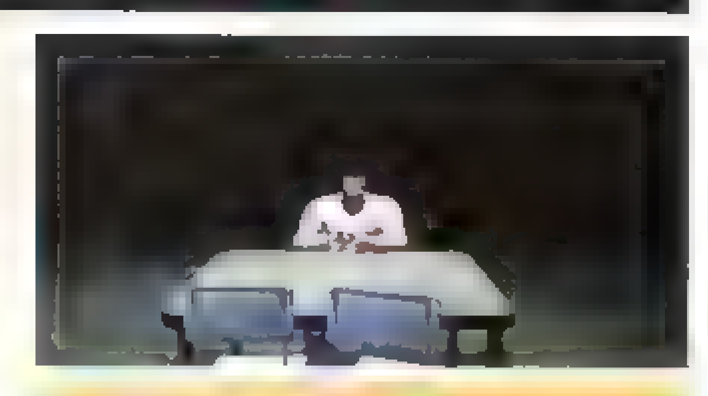
美式漫畫電影改編遊戲總是一個樣，就像BANDAI改編日本漫畫一樣，很用心的將人物塞入劇裏，卻不夠用心的去製作遊戲。

特殊能力？沒有，特殊武器？沒有

漫畫、電影改編的遊戲，向來以第三人稱為大宗。不採用第一人稱的做法，主因是比起第一人稱，第三人稱的角色形象更鮮明立體。而靠其鮮明角色贏得觀眾目光的漫畫化遊戲，總不能讓玩家看不見自己喜愛的角色。《神鬼制裁》似乎也不免俗的採用第三人稱，比起《綠巨人》、《蜘蛛人》特異的角色形象，《神鬼制裁》的人物顯得正常很多，一身健美肌肉的大叔，著風衣皮褲，獨入惡勢力抗戰，手持隨地撿拾的槍械棍棒，或徒手搏擊。特殊能力？沒有，特殊武器？沒有，會飛？不會，蝙蝠車？買不到。縱使這樣的條件下，還是有令人驚豔十足的《江湖本色》誕生，互動、暴力流暢，是引領《江湖本色》暢銷成功的關鍵。反觀《神鬼制裁》：互動，有的。暴力，過度。流暢，欠缺。稍嫌遲緩的遊戲步調，不夠暢快的敵我對峙，沒有槍聲環繞耳際欲聾的震撼，更不見金屬爆般灑落遍地的淋漓暢快。



洗個臉，精神就來了。



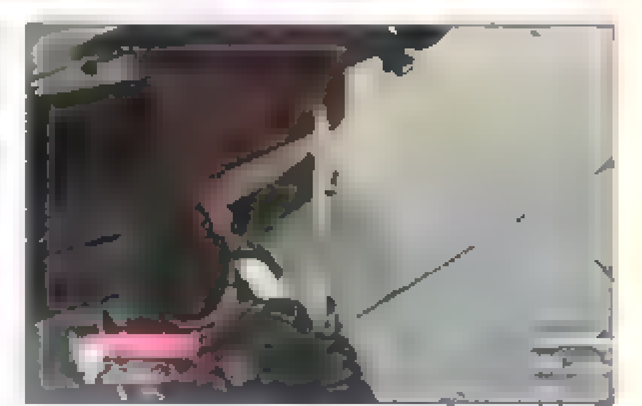
上手指南

1. 雖然近距肉搏可謂無敵，但敵人眾多時，莫忘雙拳難敵四手的道理
2. 某些頭目一樣得用逼供質問，雖然後期顯得冗長無趣，但這是遊戲設定
3. 翻滾既不帥氣，也沒什麼用處，少用可以活久一點。



毫無驚喜的設定，成了足以挑惕之處

緩慢的遊戲步調來自於操縱上的乏力感，遊戲的操作不算太難，但逼供模式衍生出複雜的按鍵及滑鼠，及元素畫面只能摸不著頭緒的逼供介面，的確有待改進。隨處可拾的武器棍棒，多少彌補了遊戲無法攜帶大量武器的詬病，提供多種武器可供選擇，已不是新鮮事，這些毫無驚喜的設定，也就成了足以挑惕之處。既為動作遊戲，便是要拳拳到肉。遊戲在武器射擊的表現上，明顯不如《江湖本色》流暢，而近身戰部份，也做得十分糟糕，除去有創意卻黏膩的逼供模式，拳腳相對的打鬥，確實簡單的可以，我們不要求要做得像《VR快打》般精巧、震撼，但至少也得像《駭客任務》般多變、有趣，遺憾《神鬼制裁》在這方面也不盡完美，好看的動作都是即時運算的結果，不是玩家自己打出來的成果。



結語

伊塔羅・卡爾維諾，是著名的小說家，也曾在1985年的演講稿《給下一輪太平盛世的備忘錄》中，提到了幾點作為好小說的條件，也講輕、講快、講準、講顯、講繁，這幾點原意是想勾勒數年後小說風格走向，但用在電影、遊戲，也頗具幾分道理。輕，講的是沒有負擔。作為娛樂產品，不或傳世佳作，無負擔才能輕易接受。快，講的是節奏流暢，流暢足以吸引人一步步踏前。準，講的是情感精準，當走至此，會出現如何反應，怎樣感覺，都能精確掌握。顯，講的是一切清晰，縱使母題深奧，也不至走入五里迷霧。繁跟輕有些矛盾嗎？不，繁講的是豐富、堆疊。變化多端，以致有趣。《神鬼制裁》輕嗎？快嗎？準嗎？顯嗎？繁嗎？待留看倌自行體會吧

銀河天使：永恆的情人

撰稿作家　Alerzart
製作公司　BROCCOLI
代理公司　光譜資訊
遊戲類型　戀愛模擬
建議售價　NT$ 750
基本配備：
PIII 500Mhz以上，128MB記憶體，支援DirectX9.0B之32MB以上顯示卡，2.4GB以上之硬碟空間



■官方網址　http://www.ttime.com.tw

談到戀愛模擬的作品，日本SEGA的《櫻花大戰》系列大概是最明顯的範例吧。根據戀愛方面的表現影響戰鬥能力，以及穿插ADV與SLG的基本流程，幾乎已經成了該類型的典範。本作就是此類型作品。話雖如此，畢竟兩者還是不同風格的作品。就像是《櫻花大戰》系列獨特的LIPS系統一般，《銀河天使》的戰鬥系統確實表現出了不同的一面。自2002年BROCCOLI發行第一部的遊戲版本開始，即時3D SLG模式儼然成為了該系列的招牌。



與動畫截然不同的平行世界

雖然早在2001年時，《銀河天使》就已經有了動畫版本，但基本上是與遊戲版本不同的平行世界，因此無論是人物、背景等設定均有差異。遊戲版本到目前為止總計有三部，第一部是以艾奧尼亞政變、黑月與白月的對抗為核心；第二部則是「華爾・法斯科」－涅弗莉雅的侵略以及雙月的真相為主，烏丸千歲以及七號機均從此部開始登場；最後的第三部則是本次由光譜所代理的《銀河天使-永恆的情人》。與純搞笑風格的動畫版本不同，由於三部的劇情彼此互相連貫，因此以劇情的完整性來說，從第一部開始接觸還是最佳的順序。但是，由於代理上的問題，因此大部分的新玩家反而是從最後一部開始，這點比較令人遺憾。話雖如此，只要多注意遊戲中的訊息，基本上還是可以大致掌握時空背景的設定，不需要過度擔心劇情的連結問題。

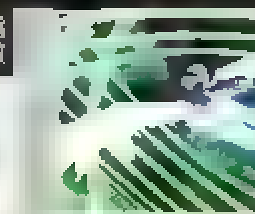




無須透過言語傳達的溫暖。

基本V.S改革

遊戲的流程是從選擇攻略路線的「角色選擇」開始的。換言之，一開始的選擇就會決定該條路線的女主角。這樣的模式在系列作中並不是第一次，在2003年所發表的前作《Moonlit Lovers》就是如此。因此除了第一部之外，比較各個女主角的好感度高低其實並沒有意義。關於此點，雖然乍看之下，最初限定女主角等於變相控制劇情走向。但是，回歸到《櫻花大戰》系列這個原點來說，該類型的遊戲最容易發生的毛病確實就在於「變化度不足」這個問題。怎麼說呢？以SEGA的《櫻花大戰》為例，其劇情的推演是從共同路線開始，緊接著導引到中間抉擇的部分，選擇女主角後再插入個別劇情，緊接著順著故事主軸來到結局。簡單的說，也就是「叉路型」的架構。但是此類結構最大的缺點，就卡在耐玩度這個癥結點上。想要體驗全部女主角的劇情，至少必須重頭開始兩次以上的攻略。但是完全相同的劇情再從頭一次，這樣對於缺乏耐心的玩家而言可能就較為難接受。因此，《銀河天使》自《Moonlit Lovers》開始的「角色選擇」，等於是將整個流程直接拉到中間抉擇的選擇點來，從一開始就作出分歧。雖說同樣是有著相同的劇情主軸，但是從故事起點就有的差異性，會讓各個路線之間的相似度能夠再降低一點。當然，由於主要的劇情主軸還是相同，這樣的路線設計可能並無助於對抗「變化度」不足這個問題(笑)，不過對於想深入了解各個角色故事的玩家來說，這樣的設計方式或許是比較好的模式也不一定。

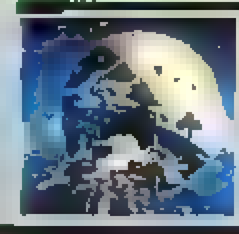


更加華麗的即時3D SLG，但20万画的CG表現則進步不大。

畫面指數 9

基本系統延續第一部以來的架構，並另外新增了既讓省略的功能，滑鼠操作可以輕易掌控全局。

操控指數 8



除了新的主唱者以及兩首主題曲外，音樂大部分延續前作，但氣氛營造上卻意外有著不錯的效果。

音效指數 8

延續第二部的劇情，採用不會決定路線的方式，因此玩家的自主性略顯不足，但以另一角度來說，這樣的設計方式讓女主角間的差異較為鮮明。

內容指數 8

平均指數 8

《銀河天使》三部曲的最後一部，與動畫風格迥異的平行世界，獨具一格的3D SLG模式與原創的故事內容，以及大量的動畫表現，是最近可以嘗試一玩的佳作。

遊戲的聲光效果



可以分你一半喔！

即時的3D SLG戰鬥是《銀河天使》系列最有名的一環。基本操作模式是從第一部開始成型的，但本次主要是延續前作《Moonlit Lovers》的架構。與一般的SLG相同，基本指令分為「待機」、「移動」、「攻擊」、「必殺技」等項目。比較不同的地方在於，遊戲的視角是以攝影機的方式隨著各個機體移動，因此除了下達指令外，SLG模式下可以看到各個機體進行攻擊、迴避、發射飛彈等畫面。除此之外，由於是即時的SLG，遊戲設計了「即時戰況回報」的系統，在戰鬥過程中隨時可以看到各個人物回報攻擊狀態、機體情況、或是閒話家常，因此SLG模式可以說是毫無冷場。此外，經過一年之後，於2004年8月20日(日文版發行時間)所推出的本作，將整個聲光效果又再度提升到嶄新的巔峰，無論是機體的描繪背景、光影的使用，以及噴射的氣流或是爆炸效果，即使是在「HIGH」的模式下，所表現出來的聲光效果已經相當絢麗(雖然相對而言，其所需的硬體要求亦隨之增加)。因此，若是硬體配備符合需求的玩家，可以試著開啟最高等級的「ULTRA」模式以及所有的特殊效果，相信其畫面表現應該是不會讓您失望才是。不過，由於SLG模式的聲光效果實在過於突出，導致相對面的2DADV模式相形見絀。問題有多嚴重呢？即使拿2004年推出的第三部《永恆的戀人》與2002年的《銀河天使》相比，兩者的畫面構成與CG品質差距仍舊不大，接近到讓人難以相信這是相距兩年的作品。第二部的《Moonlit Lovers》一樣有相同的毛病，對於此類型的遊戲而言，ADV的畫面品質也是相當重要的環節，不過BROCCOLI似乎總是「忽略」這個問題。不過，遊戲中大量的2D與3D動畫則表現的相當稱職，自《Moonlit Lovers》以來的動畫品質均有顯著提升，相當值得一看。

結語

本作的中文化改版是由光譜資訊所進行的，不過改版上仍是有些錯誤。除了些許的翻譯問題外，一些日文版中沒有的問題反而產生(像是SLG模式下失控的紋章機以及機動爆雷等物件，在中文版中反而靜止不動)，嚴格來說，這些現象並不影響遊戲進行(事實上，反而降低難度)，但仍舊是個必須修正的BUG。其實這次光譜的代理相當不錯，除了全彩的說明書之外，更附贈了簡單的設定集，只是遊戲推出前如果能更仔細的檢查，就可以省略一些後續的補救措施，這是相當重要的。呃…不過話說回來，直接代理最後一部雖然是代理的限制，但日後可能會衍生出一些問題。舉例來說，在日本發售的《永恆的情人》中，原先會附贈烏丸千歲《Moonlit Lovers》的追加劇情，不過既然中文版直接發行最後一部，當然也就不需要這個追加劇情，不過假設未來又推出前幾部的中文版本時，該如何解決呢？就現狀來看，只能觀望其後續發展囉。

上手指南

❶開始遊戲之前，請先下載並安裝最新的更新檔。

❷初學者請務必先參考使用說明以及遊戲中的教學，SLG會比較容易進入狀況。

❸艾爾西歐雷的武裝能力並不出色，除了補給需要外，盡量避免與敵人進行纏鬥。

❹友軍艦是可以操縱的，請不要忽略他們的戰力。

❺無論是任何路線，幸運星的高能加農(完全命中時)都有著相當驚人的破壞力，面對大型戰艦時可以善加利用。

相似遊戲推薦



評遊戲 REVIEW

天使之谷：威斯貝爾的迷宮

撰稿作家：無辜羊
製作公司：Chrome Six
代理公司：美商藝電
遊戲類型：策略角色扮演
建議售價：NT$ 890
基本配備：Pentium II 800以上、128MB RAM、1.0GB以上硬碟空間、支援DirectX 8.0以上16MB顯示卡



■官方網址：http://avp.ea.com.tw/

2003年10月，線上遊戲依然佔去許多玩家的休閒時間。美商藝電在那時推出本作的一代，除卻令人頓生「EA什麼時候也發行日本國遊戲？」的疑惑外，真正至要是喚醒玩家腦海中陳封已久的記憶，那故事感人、架構嚴謹的日式RPG，還有細緻唯美的2D繪圖、悅耳動聽的背景音樂和精彩生動的對白配音，往日時光的點點滴滴在人心中落下無盡漣漪…事實上，《天使之谷：威斯貝爾的迷宮》日文版早在一代作發行的七個月後就接續面市。比起探討藝電為何讓台灣玩家等這麼久的緣由，玩家們應該更關心這款續作的表現吧！底下就讓我們一起來瞧瞧。

不見新意的故事腳本

「戍戎戰役終結了北方小國─貝魯那的戰亂，當各地人民正陸續從爭戰的創傷中復原時，被人們所遺忘的古代遺跡「威斯貝爾的迷宮」，出現了蠢蠢欲動的可疑黑影，似乎即將在土地上重燃戰爭的火焰…」，延續前作以西方大陸上某國家發生的戰亂為故事背景，照舊以直線式發展的劇情貫穿整個遊戲。同樣是男主角與一群美女併肩作戰，最後因遊戲過程中的對話，和其中一位譜出甜蜜戀曲。當然，在故事情節方面的表現，也如一代那樣不見新意。

進入遊戲後，玩家首先會看見一片瀰漫怪異的草原，咱們的男主角正立於三岔路口上，往左走是商店，往右移是營地，向上則通往迷宮。亦即是說，營地紮在迷宮入口邊，而男主角的學姐在帳篷對面開著商店，買賣各種裝備、藥劑和技能書，迷宮對面還有棟不知所以然、純粹裝飾用的木屋，這場景還不詭怪嗎？在《天使之谷》中，遊戲的進行方式是隊伍隨劇情推演於大陸地圖上移動，每次移動便進入一場戰鬥。在這張地圖上，除可移動到下個地點、編成部隊、查看部隊狀態、進行戰場「掃蕩」（本作改譯為「討伐」，也就是再次進入已過關的戰場以練等或賺錢），同時也可由此進入商店。這回開門見山擺上這張功能意味濃厚的草原地圖，向左補給戰備、向上進行戰鬥，右邊營地則觸發男、女主角間的對話事件，感覺像是故事的進展依隨玩家移動和戰鬥而生，研發人員彷彿只管製作足夠數量的關卡，至於故事劇情則另當一旁，僅在戰鬥開始前拿出來抖兩下，這或許可說是筆者多心了，但每次要添購戰備就得走半晌，著實不是件快樂的事。



攻擊敵人前可以看到攻擊結果。

有各種不同種類的部屬可以一起參與作戰。



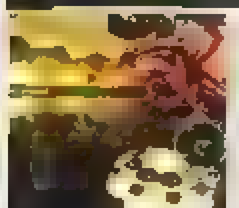
人物的造型畫得大方，卻不出日式遊戲的美術特色，同時，場景設計流於單調乏味

畫面指數 5



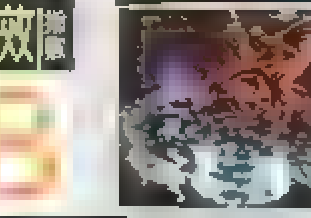
與前作相較，介面經過改進，但仍不完善，整理道具裝備及數量設定得要……

操控指數 7



雖然派聲優的精彩演出，依然可以吸引死忠的聲優迷

音效指數 8



迷宮感覺名符其實的迷宮，……

內容指數 6

平均指數 6

與其說是《天使之谷》二代，不如說是它的資料片吧！

華而不實的地面機關

《天使之谷》原就是款在戰鬥系統和技能系統上簡化處理的遊戲。戰鬥系統採半即時回合制，依部隊行動點數和指揮官敏捷度決定行動順序和回合動作銷耗。戰場為四方形棋盤構成，作戰著重前後左右四個方位，不考慮斜向攻擊，且攻防戰也不管側、背受敵的差異，一律當雙方為正面交鋒。本作在戰場地圖上增添魔法陣和地面機關。魔法陣是將角色由地圖上的一點傳送到另一點，玩家應該都很熟悉。地面機關主要分為兩種，一是角色移動到該處時，敵人HP會降成1，並呈中毒狀態，一是該場戰鬥的部分敵人會先被牆壁或木柵阻隔起來，待玩家角色踩踏有特殊記號地面時，牆壁或木柵才會被開啟。這設計除讓玩家遊刃有餘地應敵外，實瞧不出有何高明，簡直有故作花俏的嫌疑。技能方面，玩家擁有足夠的金錢，就能到商店購買捲軸或書籍讓人物學習魔法或技能。一代裡兩項使角色幾近無敵的技能，本作雖將魔法防禦力減半，但依然有不錯的防護效果。因此，這款遊戲的重心可說仍維持在人物屬性和成長系統。遊戲將屬性分為火、水、風、地、光、闇、無七種，每位角色皆有自己的屬性，武器和防具也有屬性，人物因所裝備的武器和防具不同，就有不同的攻擊和防禦屬性。前六種屬性兩兩間存在著互斥關係，攻擊和防禦屬性相同時，傷害力會完全抵消，這項不甚合理的設計還是承襲前作。

偷工減料的美術表現

日本遊戲向來予人繪圖唯美的印象，這種視覺享受是玩日式RPG的一大樂趣。《天使之谷》在使用2D處理的部分確實也還不賴，可惜主體的戰鬥場景和過場動畫部分卻選擇3D製作，即使以當年的技術來看，它的繪圖表現就已差強人意，更遑論今時今日！再者，本作的戰場全在那座龐大迷宮(入口那一段除外)，迷宮共分朝光、火獄、夕風、水晶、暗黑和神劍六間，每間各有六樓。就美術而言，實際上是為每間準備一些地形物件，然後利用它們貼出六個戰場。也就是說，真正的工作量唯有六套地形物件。如果每套地形物件的數量夠多，足以使六個樓層差異化大一點，也就罷了，偏偏物件數量偷工減料，結果雖然數量上有36個戰場，但玩家大約只會覺得是在六個戰場出沒。這很顯然是美術偷過頭了，因此本作的美術表現比前一代更讓筆者失望。

名符其實的「迷宮」

對一款實際製作時間不到七個月的遊戲，我們應該抱持怎樣的期待呢？話說03年5月間，Chrome Six內部可能上演著這樣的劇情：《天使之谷》製作人將所有研發成員召集來，鄭重地告訴大家：「上層表示由於遊戲上市後，市場反應還不壞，所以我們必須趁勝追擊，六個月後務必推出這款遊戲的續篇！」待企劃、程式、美術等人員交換過意見後，製作人最後做出總結式的指示：「那麼就將前作不順手的操作介面和欠平衡的戰鬥系統做點修正，再配上一座可以打40回戰鬥的迷宮吧！然後，請程式人員辛苦一下，讓一代的角色資料可以匯入本作，如此就能吸引玩家繼續購買。再加上我們有陣容堅強的聲優群可以賣錢。這樣一來，我們應能及時完成上層交代的工作吧？記得要把偷工減料的部分通知廣宣課，請他們在宣傳時加以合理化說明哦！各位辛苦了。」以上係筆者個人厚顏無恥地虛構，如有雷同，純屬巧合啊！



魔法陣是新增的戰場地形

上手指南

1. 讓角色幾乎成無敵狀態的「不持劍的反抗」和「魔法無用論」技能，可說是必學技能。
2. 進行攻擊時，先查看敵人的屬性和狀態，再決定以哪個角色或何種攻擊方式進攻，即可輕鬆告捷。







校園戀愛大戰

撰稿作家：邪騎士
製作公司，戲寶科技
代理公司　光譜資訊
遊戲類型：戀愛模擬
建議售價，NT$ 650
基本配備
CPU：P3-500、
HDD：700MB、
記憶體：128MB、
顯示卡：支援DirectX
VRAM32MB以上、
音效卡
支援DirectSound



■官方網址　http://www.cbo.com.tw/

在不久前邪騎士看到了一篇蠻有趣的報導，上面是這麼說的：遊戲之所以吸引人，那就是玩家希望由遊戲中彌補現實生活中那份缺少的東西，就拿校園戀愛來說好了，有些人校園生活可能是相當普通的，或是對於未來的學園生活有所憬憧，所以便期待遊戲中不凡的學園生活來潤色、增加自己的人生，所以說越沉迷於遊戲世界的人其實是對現實的生活感到相當的不滿。雖說這篇報導蠻有警世的作用，不過邪騎士個人認為只要不要太沉迷，其實玩遊戲也是一種很不錯的消遣啦！

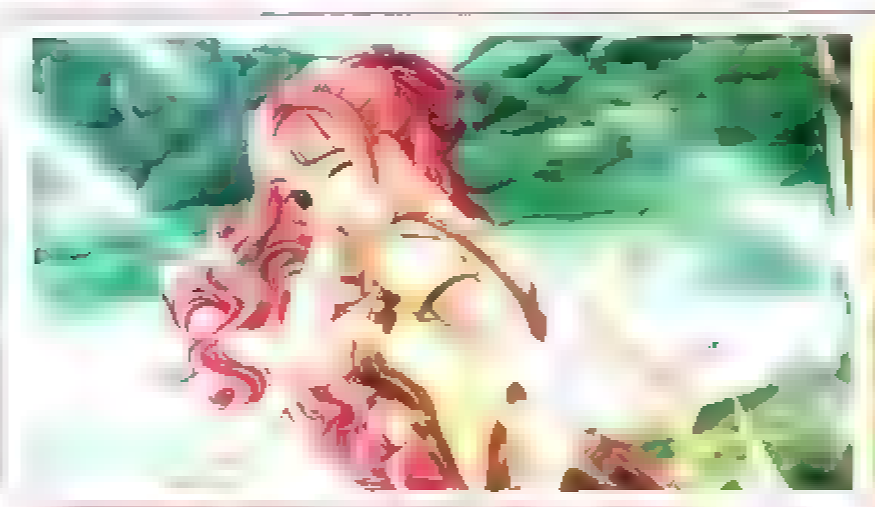


戀愛的風緩緩吹起

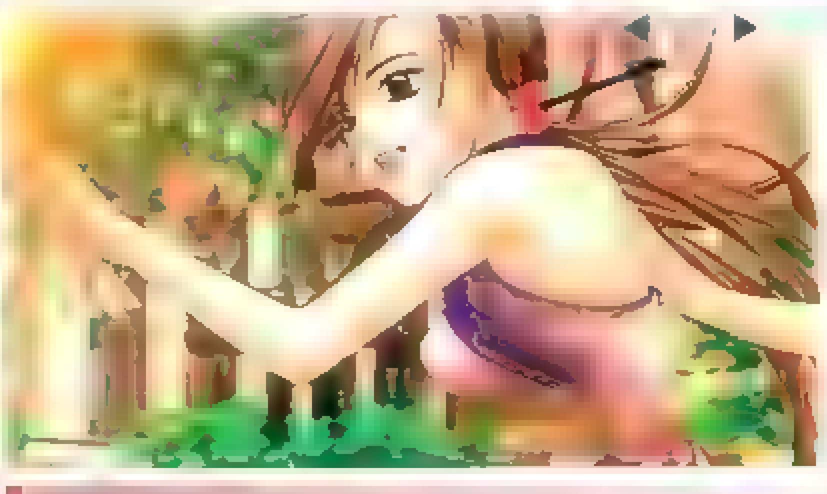
在遼闊的太平洋之中，有一個叫「迦提雅」的美麗小島，那裡不僅風景怡人，更有許許多多的戀情在此開花結果，因而有傳說之中「戀愛之島」的美名，而身為主人翁的玩家是一名相當平凡的轉學生，原本只是久仰這裡大名而前來讀書，可是在與島上的眾多美女同學相遇、相識之下，不得不對島上的傳聞起了興趣，開始對於島上的一切傳說展開調查，可是當他愈深入傳說時卻意外地發現了很多不可思議的事情，像是傳說放出來的真正目的、島上的古遺蹟到底又是什麼，而主角是否能順利解開這些意想不到的謎題，打倒潛藏在一切背後的真正敵人，並和自己心儀的女性共點鴛鴦譜呢？故事的一切就這樣悄悄的開始轉動了。

多達數十萬字的劇本

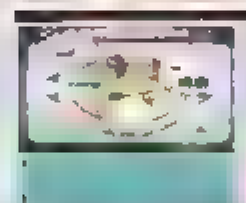
其實本作的劇情有幾個地方頗值得讓人稱讚的，劇情安排的相當用心，在每一個場景幾乎都有其細心描述，讓玩家彷彿身臨其境一樣，不僅能由聲光看出這場景的特色，更是能從文字上去體會遊戲中的一切，而且遊戲中令人揣測不到的劇情發展更是值得玩家一玩，細細去品嚐箇中的奧妙！不過本作在劇情上的拿分並不高，並不是這些優點不足以打動邪騎士，而且劇情中也有一些缺陷蓋住了這些優點的光芒，而這些缺陷則是在女主角的安排上不夠縝密，玩起來真的有點給他怪怪的，就拿主角剛和女主角見面來說好了，雖說邪騎士並不否認一見鍾情的戀情，但是怎麼主角是見一個愛一個，而且遊戲裡的事件安排似乎有點少，不多一點事件培養感情就快速的進入了後半段，也未免太牽強了吧！而且遊戲裡也有不少事件是相互矛盾的，明明現在恨他個半死，怎麼隔天又像沒見過一樣？所以說本作的劇本可說是有者不錯的大綱，但卻沒有仔細安排、鋪陳，使得整體的劇本感覺浪費掉了。



怎麼會有這一陣怪風呢。



與學姐的第一支舞。



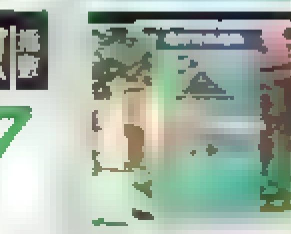
水墨式的畫風向來是這家公司的特色，不過遊戲封面和遊戲裡畫風不一樣令人感到不悅。

畫面指數 6



遊戲的介面設計有點繁雜，若不仔細研究可能會有誤按的尷尬情形。

操控指數 6



音樂的表現上平平，不過該有的地方可說是都有了，唯一的敗筆應該算是那時有時無的語音吧。

音效指數 7

多變化的遊戲內容為遊戲增添了不少色彩，只是每一個地方都有待改善之處。

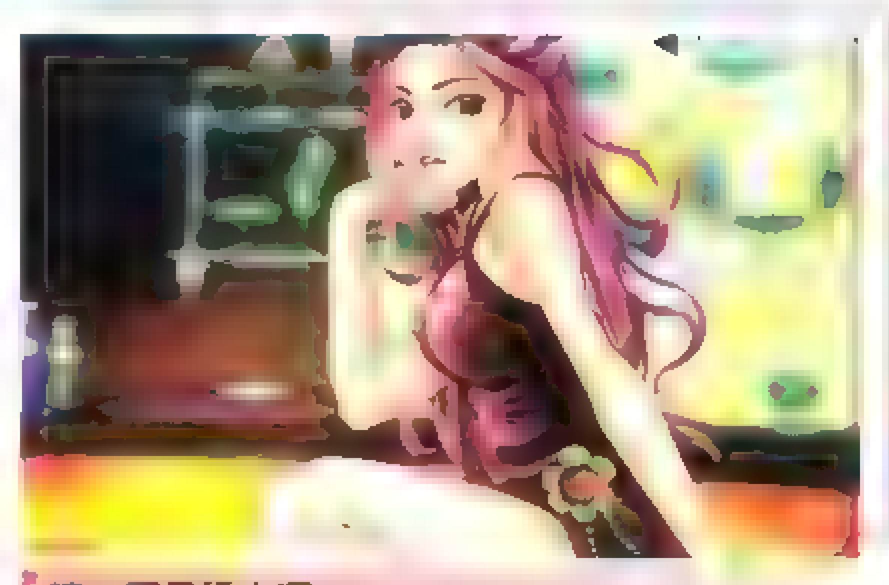
內容指數 7

平均指數 **6.5**

玩家在玩遊戲時不難看出製作小組的用心，但技術層面該再多多加油。

相當多變的遊戲內容

本作除了劇本相當龐大之外，遊戲內容也是一個相當值得一提的地方，因為本作的玩法細分下去可分為AVG、養成、經營、卡片戰鬥等數項，玩家一開始必須讓自己的主角四處闖闖，引發和眾女主角之間的事件，接著便以追求這女主角為主要目的來養成主角，途中還會因為一些事情而使得主角不得不戰鬥或是去亂造合成新東西，讓玩家在每一週的時間裡都有不小的斬獲！不過事無十全十美，本作看似有趣的遊戲內容其實也有致命的缺點，那是填類過於繁雜很容易礙手礙腳，特別是走文學路線的玩家，一遇到戰鬥就只能在那邊乾瞪眼，而且遊戲裡的數值也未免太多了吧，讓玩家實在是很難掌握遊戲呢！至於本作的聲光畫面部份，其畫面並非是邪騎士喜歡的類型，所以只能說是很有特色罷了，不過有一點一直讓邪騎士感到很不滿，那就是封面和遊戲內容似乎不相干，另外，BGM的表現也只能說是普普，而遊戲公司特意加的語音反而成了一種很奇怪的效果，如果沒有的話應該會更好。



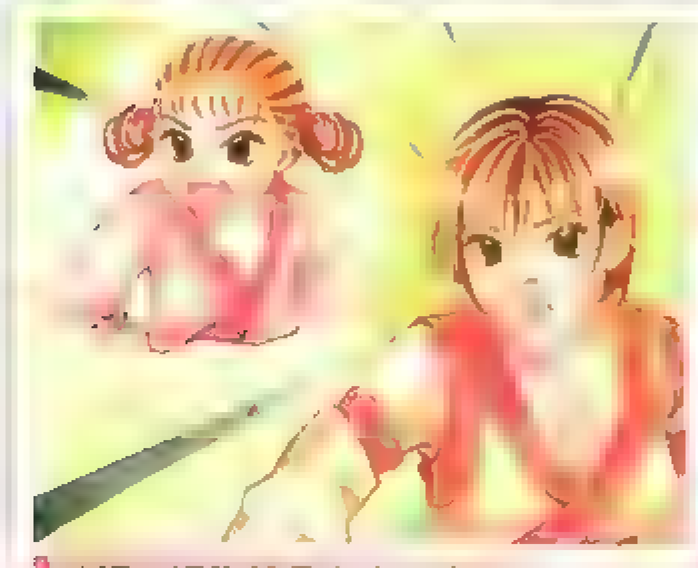
哇～真是誘人啊！



學妹你沒事吧？

上手指南

1. 攻略女主角不可能一蹴即成，多聽多看才是上策。
2. 玩家務必記得一點，地點對了，時間也要對才可以順利引發女主角的事件。
3. 天神有時打錯鼓，多多SAVE以防有任何不測。
4. 不論玩得多麼困苦，務必以社長之位為目標，只要能拿到一個位子便可以有大把大把的鈔票入袋。



哇哩～這可說是女大18變啊！



喔喔喔～這女的身手還真不錯。

相似遊戲推薦



結語

當邪騎士開始下筆時，真的對該怎麼評分有了很大的掙扎，因為本作並不是一套很差的作品，但卻又因為自己的一番苦心使得自己的努力成了泡影，所以到最後邪騎士並沒有對這套遊戲下封殺令，反倒是很期待本作的成長的，希望有一天他們能做出令每個人都稱讚的好遊戲。



這是怎麼一回事呢？

雞蛋糕啪啪走：勇敢向前衝



撰稿作家　酷炫
製作公司　冠德
代理公司　智冠
遊戲類型　橫向捲軸冒險
建議售價　NT$ 399
基本配備　Pentium II 233、64MB RAM、1GB硬碟空間、DirectX相容800×600高彩之顯示卡



■官方網址：http://www.just2000.com.tw/ad/eggcake_game2.html

頭一次聽到竟然有遊戲公司會拿網路小說來改編成為一款遊戲，在好奇心趨使之下，當然要搜尋一下《雞蛋糕啪啪走》創始人的真面目囉！原來這部小說是由一名暱稱為幕後黑手的人在網路發表的作品，在作者的討論區看到不少網友熱烈在討論著，看來這篇以可愛風格取勝的雞蛋糕啪啪走小說，也有不少的雞蛋糕fans呢！而遊戲公司也獨具慧眼看準了這批哈蛋族口味，讓原本只是幻想中的小說變成實際的影像出現在遊戲裡頭。



華麗的美日畫風是視覺上的一大饗宴

《雞蛋糕啪啪走》是款橫向捲軸闖關遊戲，有多道關卡，每道關卡的村莊都有不同畫風以及不同特色的敵人出現，一開始進入遊戲，介面中「開始遊戲」、「離開遊戲」、「控制設定」三種簡扼的選項，遊戲中可以選擇自己喜歡的人物來進行冒險，如果玩到一半覺得角色太弱，還可以按F3來更換夥伴但是必須損失一個生命數，所以一開始最好還是慎選角色。在遊戲中分單打跟雙打的模式，雙打模式必須裝兩個遊戲搖桿才能和朋友一起戰鬥。一進入畫面即有像投影片似的CG圖片，說明著事件發生始末，之後遊戲中的四位勇者便會出現去找回雞蛋糕村的供奉品。遊戲畫面的背景跟CG圖非常活潑有趣，將小時候幻想中童話故事場景完整的搬到遊戲中，敵人、BOSS的設計也十分可愛又別具特色，讓人不得不佩服繪者豐富的想像力，可以將小說內容的場景刻劃的栩栩如生。而音效方面也是中規中矩，搭配不同的場景使用不同的背景音樂襯托出每個關卡的氣氛，可惜在攻擊音效方面略顯單調，讓玩家無法感受攻擊時的那種暢快感。



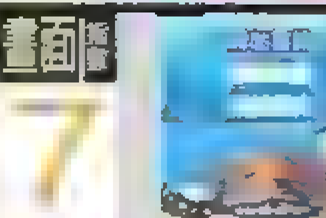
啊～被一隻炸藥狐狸炸到了！

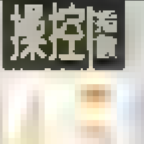
讓我們再冒險一次

遊戲總共有十四道關卡，在每道關卡裡會有不同造型及攻擊力的BOSS把關，第一關到第七關很正常，直到第七關打敗跛腳鴨後便會奪取到仿冒的供奉品，在第七關破關之後，便會出現挑戰黑袖龍模式以奪取真正的供奉品，表面上是進入一個新模式，實際上卻是再從第一關打到第七關，只有關卡數改變了，BOSS及劇情介紹則原封不動的再出現一次，唯一不同的大概是第十四道關卡的BOSS跟場景屬於邪惡的鴨霸鎮長家。讓人不得不懷疑製作小組是不是太混了，號稱的十四道不同關卡，只不過是拿前面的關卡濫竽充數一番，真令人唏噓不已呀。



被嚇傻的雞蛋糕村長。





畫面指數 7
結合美日畫風的畫面可以看到不同風貌的童話場景、人物，乃可愛各具特色

操控指數 4.5
一開始操控上感覺不太順手，常常會在跳躍與攻擊鍵選擇，但只要多玩幾次便可以慢慢適應





音效指數 5
在音效方面並沒有特殊出眾的表現，搭配各每個場景的不同搭配不一樣的背景音樂

內容指數 6
光故事的架構就足以吸引不少玩家的眼光，但可惜是遊戲內容好像一般平淡少了，雖然有讀有點空中翻的畫面帶過

平均指數 5.5

遊戲改編自網路小說，題材夠創新，但遊戲本身仍有許多改善的空間，推薦給網路的雞蛋迷，或是喜歡可愛畫風的遊戲迷們

有明顯拖延遊戲長度的嫌疑唷！

在玩遊戲中最令人感到不便的即是，遊戲中沒有設計儲存功能，所以每當角色死亡時就要要重頭闖關再玩一次，雖然過關技巧會逐漸純熟，但是玩久了就會讓人感覺乏味至極，雖然人物設定的生命次數有十次活命的機會，且變身時又多一次機會，但是從第一道關卡到第七道關卡，每個BOSS能力會愈來愈強，打敗BOSS過程中也幾乎以命換命地打來的，所以沒有儲存功能簡直要人命呀！筆者一開始還在懷疑之下打去詢問製作公司的客服人員，所得到答案竟然是「此款遊戲並沒有設計儲存功能主要是要讓玩家體驗一氣呵成的快感」，還真是感謝製作小組的"用心良苦"呢！



超興奮的小嗶。

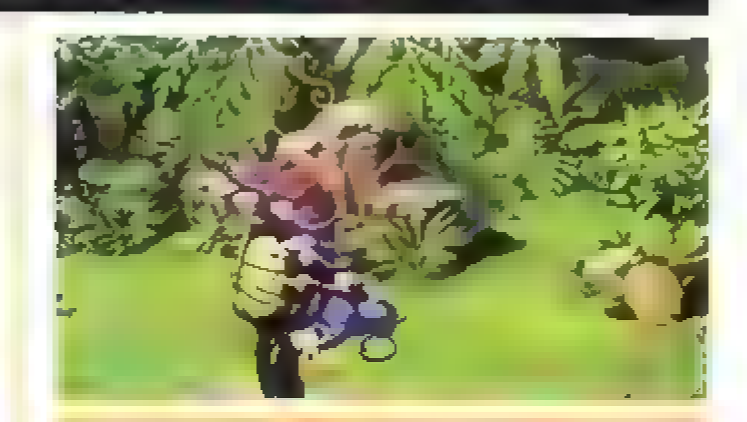
攻擊遲緩被怪物打著玩

雞蛋糕小嗶在這一場冒險與戰鬥之旅當中是沒有技能成長的能力，唯一最有力的攻擊能力就是變身，這也是這款遊戲最大的樂趣吧！小嗶及他三位好友都有不同的變身造型，只要蒐集到二十塊雞蛋糕變就可以變身一次，變身完之後的人物攻擊能力也會提昇不少，在橫向捲軸遊戲中，常常最有機會正面攻擊敵人，遊戲中不僅可以上下移動人物，也可以使用跳躍取得變身物品雞蛋糕，可惜的是在變身之後攻擊能雖然變強，但行動卻變慢、閃躲能力也變差，有時必須要防範不時出現的暗器，且在沒辦法將它打落之下，只能靠閃躲囉！此外，在與多方敵人戰鬥時，常常在施展連續攻擊又想要閃躲敵方的攻擊，實在很難找出防禦的空間所以有挨打的份，眼睜睜看血條快速被清光，那真是天底下最痛苦的事啦！有時明明已經很接近敵人卻因為角色攻擊動作太過遲緩而打不到，必須設法移動到最準確位置上，才能攻擊至敵人。在攻擊中還會出現一種怪現象，就是會有幾隻怪物不斷的後退，直到後退到一段距離又重覆一直後退，筆者實在是看不出來這個離奇的動作，是遊戲原本的設定還是個BUG。最後，雖然遊戲仍然有許多不足的地方，但嚴格來說本遊戲是款風格獨特，題材新鮮的遊戲，玩家不妨體驗看看。





死老頭別再拿可樂罐丟我了...嗚。



上手指南

1. 多吃雞蛋糕增加變身的機會就可以減少死亡的次數。
2. 對於一大群敵人攻擊時最好想辦法引到前方再一起發技能便可以一次解決。
3. 前幾關的BOSS要儘量跳躍在他後面進行攻擊便可以達到不錯的效果。
4. 對付沙漠的甲殼的敵人要使用饅頭史皮可以迅速解決掉。

相似遊戲推薦



原子小金剛

越南大戰系列

歡樂水滸傳



撰稿作家：颱風天
製作代理：仲環科技
遊戲類型：格鬥動作
建議售價 NT$ 199
基本配備：Pentium III 800MHz、300MB硬碟空間、256 MB RAM、支援DirectX 9.0以上32MB顯示卡、32倍速以上光碟機

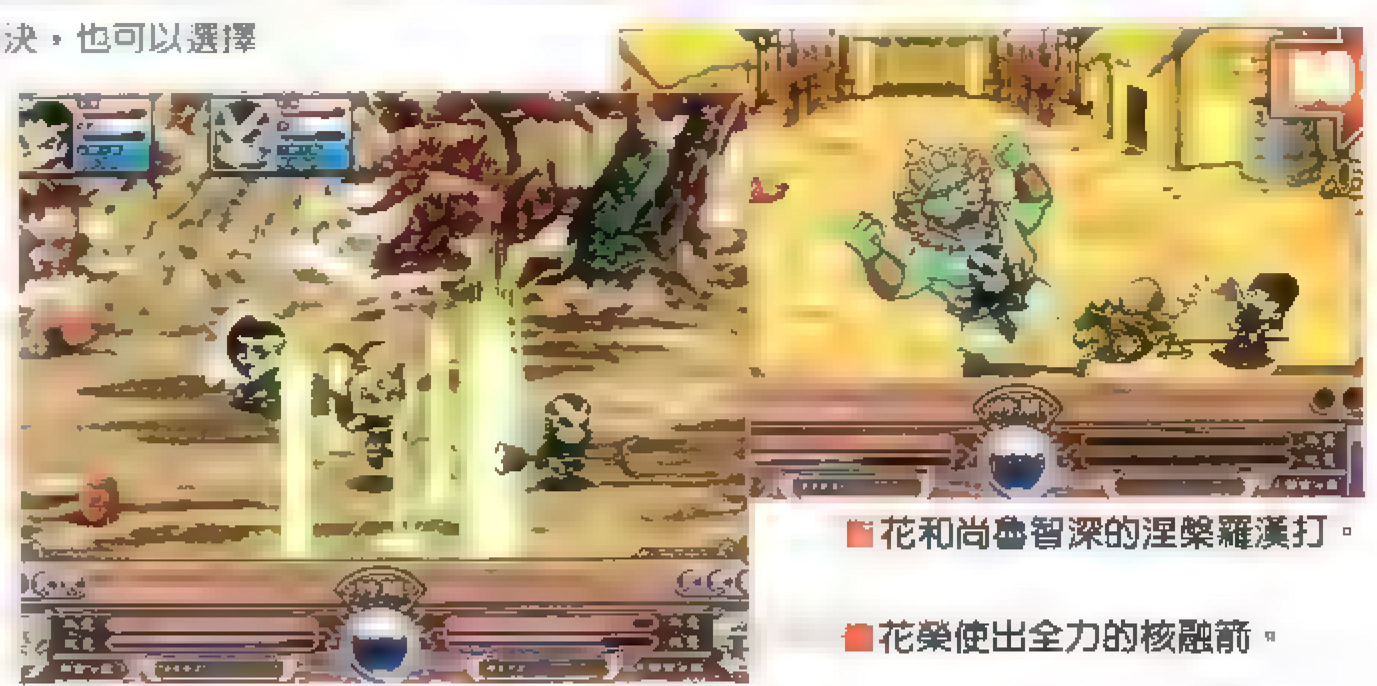
《歡樂水滸傳》是由國內漫畫家招客與肥鳥跟仲環科技一起合作的一款漫畫武俠風格的遊戲，原本的構思是想開拓線上遊戲市場，但在不確定市場需求下，製作公司似乎想先以單機的方式推出來試探市場的口味。



■官方網址：http://108.goodplay.com.tw/

不同的遊戲模式

遊戲的故事架構在中國古典小說水滸傳的八位英雄人物上，但有別於其他傳統格鬥動作遊戲是，本作將以這八位英雄人物進行多種不同風格的遊戲。當進入遊戲時，劇情動畫是以Q版的漫畫風格呈現，雖然速度閃得太快有傷眼睛，但看到漫畫人物在動畫上搞笑也挺有趣的，玩家在遊戲裡是扮演水滸傳的英雄人物，有八種角色可供選擇，遊戲中也有多種模式可以供玩家自由決定，像是以格鬥為走向的「綠林大亂鬥」就可以任玩家隨意選擇不同角色來進行PK對決，困難度分成簡單、一般、困難，且場地也各有特色，選好角色就能跟電腦或玩家來場世紀大對決，如果玩家不喜歡單調的格鬥對決，也可以選擇有劇情路線的關卡「好漢齊闖關」，裡面有五大關卡讓玩家挑戰，而其選擇角色的方法與「綠林大亂鬥」相同，不同的是人物一開始面對敵人是赤手空拳，等吃到一顆武晶才會出現自己的致命武器，吃到三顆武晶就可以展現自己英雄人物的拿手絕活砍殺敵人，但大砍敵人之餘也不忘要吃吃雞腿補補自己的元氣，好在最後關卡對付最強的BOSS，如果對玩劇情小關卡遊戲厭煩，還可以選擇休閒走向的「梁山小遊戲」，裡面分成武松打虎、花榮射鵰、吳用奪寶，武松打虎必須吃了一顆武晶才可以向使命逃的老虎攻擊，且會不時看見老虎白吃的逃命表情，花榮射鵰則必須把天上的飛鵰給射下來，但不時有大塊石向你丟過來，必須迅速的閃大石，被K到可是很痛地；而吳用奪寶則是用一個盆子接天上掉下來的寶物，但掉下來的寶物還穿插著一堆米田共，被米田共砸到真是沒有好下場，這幾個小遊戲中都各具特色，唯一共同點都是在秒數的限制內可以得多少分數量得，每個遊戲關卡可以說都兼具歡笑娛樂的效果。



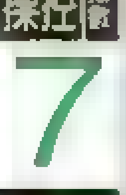
■花和尚魯智深的涅槃羅漢打。

■花榮使出全力的核融箭。



畫面指數 8.5

爆笑漫畫風格在遊戲裡更是沒失真，也看到最原始的漫畫人物呈現在遊戲畫面。



操控指數 7

使用最原始的鍵盤操作，除了攻擊的使用較為遲緩，大致感覺與恐操作方式，注釋選擇說明不夠清楚，不能預知遊戲是按操作。



音效指數 7

每個角色人物的攻擊搭配著漫畫的文字，配合著音效更突顯出幽默的遊戲效果。



內容指數 6

遊戲內容有五道劇情關供選擇，雖然劇情略短一點，但不失為另外一種享受遊戲方式。

平均指數 7

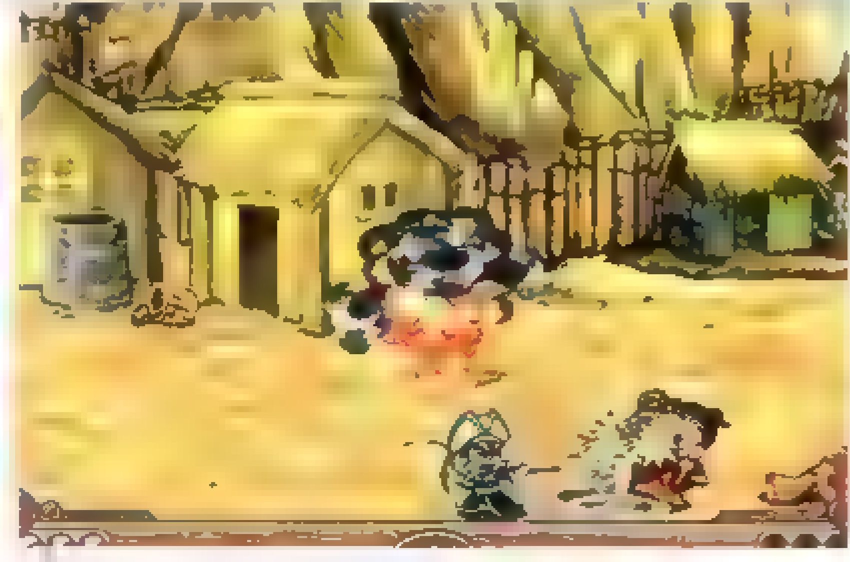
漫畫人物加上爆笑的談話，內容跟動作就足以為這款遊戲加分不少，且不同模式的遊戲方式更是不會讓人玩到厭煩。

爆笑漫畫武俠風格

是誰？是誰想到跟國內漫畫家同步攜手合作畫出那麼搞笑的漫畫人物出來，還破天荒地把它放在遊戲上面娛樂大衆，一開始進入遊戲真會被獨樹一格的漫畫人物吸引住，在進行格鬥時一不小心被敵人K O時，會擺出白吃的臉或者被K到飆淚，還有許多爆笑的動作，活潑的風格為這款遊戲加分不少，且每位英雄人物的特殊技能在遊戲畫面的表現更毫不遜色。在遊戲畫面中最特別的一點是當玩家的人物對敵人進行攻擊時，會看到畫面搭配文字的效果，敵人會發出哀號的文字使得遊戲更忠實呈現漫畫的爆笑感受，再搭配簡單的哀叫音效更突顯出遊戲的特色，遊戲中還有五道劇情關卡，每道關卡的背景音樂也不盡相同，但是每道關卡又有五道小關卡音樂，從第一道小關卡聽到第五道小關卡就顯得單調許多，有些關卡背景音樂的聲勢甚至壓過音效，也為遊戲減了一點點分。

行動緩慢、Bug問題、等待時間流逝

在遊戲中角色設定是沒有成長的功能，且每選擇一道關卡角色就必須從頭來過，更沒有所謂的儲存功能，但角色在攻擊方面雖然夠快夠準，可是在遊戲設計關卡上面是有時間的限制，每打完一堆敵人接著進入下一關時總是要忍受自己的角色慢吞吞地向下一個目標邁進，而更明顯的是與電腦合作闖關可以互相比較電腦的角色跟玩家角色在速度上的差別，你在後面龜速的走向敵人攻擊，而你的電腦伙伴早在前面跟敵人打成一團囉！等你慢慢到定點時，你的同伴們早已經被敵人打掛啦！另外，如果在你瘋狂PK對方或者狂襲敵人時，半路靜止不動會不會令你抓狂呢？遊戲中出現了一個要命的BUG尤其在「梁山」遊戲」中的武松打虎更是嚴重，在時間限制內武松吃掉武器時會開始加速去打老虎，此時經過某一個區域竟然會將人物定格在原地，而遊戲中的老虎跟秒數照常執行，偏偏角色怎按都沒有回應，且最扯的是如果剛吃武器不久就定格在原地不動，老虎還會自動給你打增加遊戲的分數，想要解決這個問題就必須等待過關的秒數全部流逝掉才會結束，另外在「好漢齊闖關」也出現一個BUG，就是攻擊敵人時，敵人會在半路定格在原地不動，你怎麼打他都無效，而這一道關卡也形同報廢，同樣必須等時間流逝才會結束關卡，這幾個重大BUG的出現也影響遊戲的進行，期望官方能夠儘快釋出更新版本，不要遊戲一出就像斷了線的風箏般不理不睬。



看到了嗎？我頭頂冒煙了。

結語

雖然《歡樂水滸傳》不能說是什麼大製作，但是站在國產遊戲立場可以說是創意十足，製作公司結合國內的漫畫家一起創作出饒富趣味的一款遊戲，遊戲中並不僅僅侷限於格鬥動作類型上，並附上不同模式的小品遊戲，也讓本作更增添其娛樂價值，讓玩家重拾一種單純又原始的遊戲樂趣。

上手指南

1. 想要在綠林大亂鬥稱霸群雄，就必須幫電腦選擇一個實力最弱的角色來對決。
2. 武松打虎最好先觀察老虎的位置，而一吃掉武器就可以馬上去打老虎。
3. 花榮射鵰最好閃得快，也要射到金鵰，可以增加自己的實數。
4. 吳用奪寶除了閃米田共也要接到金塊，才能增加自己的實數。
5. 好漢齊闖關赤手空拳時可以使用S鍵，腳踢可以減低自己被攻擊的可能性還能有效PK掉敵人。



L'Heure Bleue

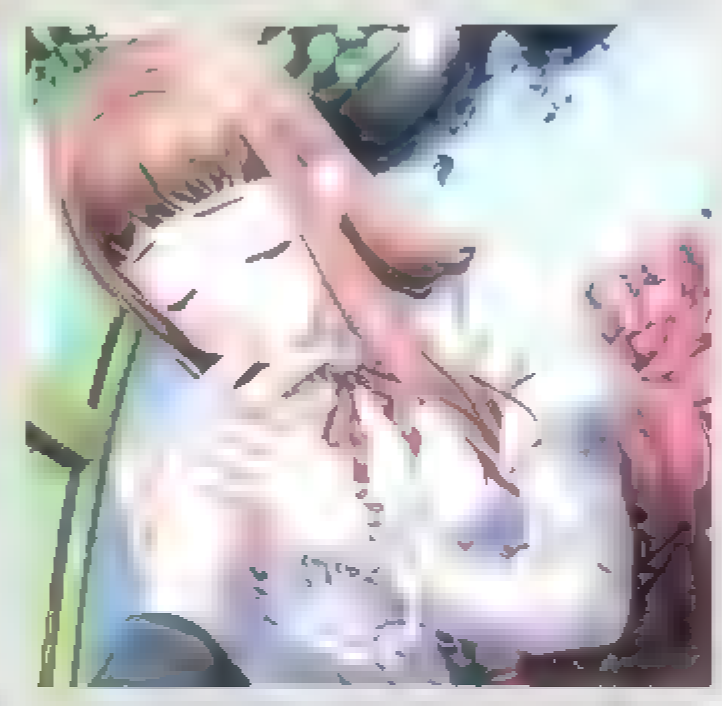
撰稿作家　勇者AAA
製作公司　F&C HARD COVER
代理公司　RPA Order Service
遊戲類型　AVG
建議售價　¥8,190
基本配備　P3-800、記憶體128MB　700以上硬碟空間　DirectX7.0a以上支援，8MB RAM　800 X 600，Hightcolor以上、DirectSound支援，PCM支援 光碟機　2倍速以上DVD-ROM

故事腳本：廣野健一　　原畫作家　水谷とおる
遊戲版本：J-win98/2000/ME/XP　　語　音　有



■官方網址　http://www.fandc.co.jp/

最近加班幾乎快成為勇者生活的一部份了，一天總是有十幾個小時在工作，沒時間做什麼休閒活動，看著想玩的遊戲一片片的增加，買來卻也只是供在那裡，就差沒燒香膜拜了，讓勇者那片高價買來的顯示卡無用武之地，有種花大錢升級電腦後只是用來上網的感慨。

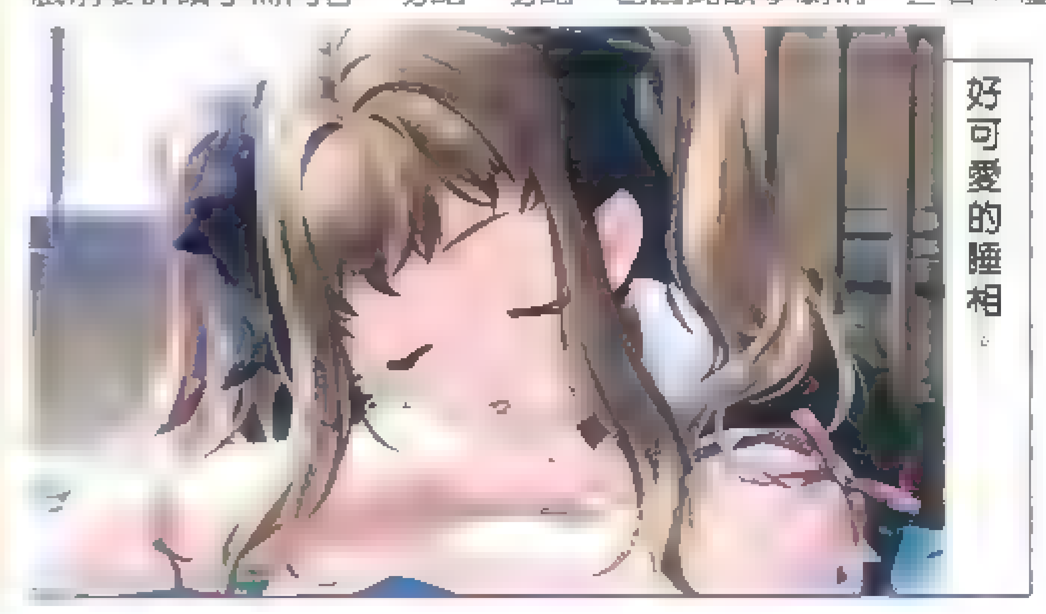


失憶的男子謎樣的姊妹

一名男子不知為何罹患了失憶之症，只知道自己醒來的時候身處在一個陌生環境，而眼前出現的一對陌生姊妹花似乎就是這間屋子的主人，據姊姊セシル的解釋自己是因為倒臥在她家屋前，才被她們兩姊妹抬到屋內休息的，該男子在謝過對方之後才驚覺自己似乎沒有昏倒前的任何記憶，甚至連自己的名字也全然不知，於是開始驚慌了起來，這時セシル便提議先給男子一個名字以方便解決未來在稱呼上的不便，從這天開始男子便有了一個新名字－フランシ，三人相處多日之後，フランシ得知セシル家中因為某些事故的發生致使父母雙亡，而從那一刻開始便與妹妹リズ相依為命，フランシ心感像兩姊妹這般的弱女子在這荒山野嶺中生活有些危險，為報其救命之恩，フランシ便向兩姊妹請益，希望留下來幫忙處理些瑣事，也就近保護姊妹的安全，於是姊妹便讓フランシ住了下來，不過卻也沒真的讓フランシ做什麼粗重的工作，反倒是像照顧父兄般的對待フランシ，猶如家人般一同吃飯，一同談天說地講些有趣的事，並未因為眼前這個男子是個毫無關係的陌生人而有任何的不自然，但是一段日子之後，フランシ腦中出現的一些奇怪的片段，似乎跟自己的失憶有關，跟セシル提及時，セシル臉上似乎出現些驚訝的表情，而從此之後兩姊妹對待フランシ的態度也了些許不同，雖不是極大的轉變，但似乎在隱瞞些什麼。

角色轉換

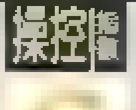
老實說在勇者初玩本作時根本看不太懂故事的劇情，只知道有些恢復記憶的跡象時，就會被姊姊セシル掛掉，而勇者在遊戲介紹時說過的角色轉換，除了在某一個死亡結局時，最後尾段故事的劇情是由セシル的視點去跑，勇者也是在此稍微看懂遊戲的故事，知道フランシ跟兩姊妹雙親的死有很大的關連，不過也僅止於此，讓勇者有種霧裡看花越看越花的感覺，然後就這樣一直眼睜睜的看フランシ在被セシル和リズ兩姊妹埋掉的無限輪迴中徘徊著，讓勇者覺得先前在寫介紹時做了欺騙讀者的事勒，直到看到畫面右側有個類似人名的按鈕排在那裡，無聊把滑鼠移過去按下才恍然大悟，原來切換遊戲主角是要自己動手的啊～果然遊戲前要詳讀手冊內容，切記、切記，也因此故事劇情一些看不懂



好可愛的睡相。



畫面指數 7
人物畫風細膩，用色柔順，水谷とおる老師功力不減當年



操控指數 6
操作方便，系統檔案設定不難上手，一般功能按鍵的設定也頗有新意

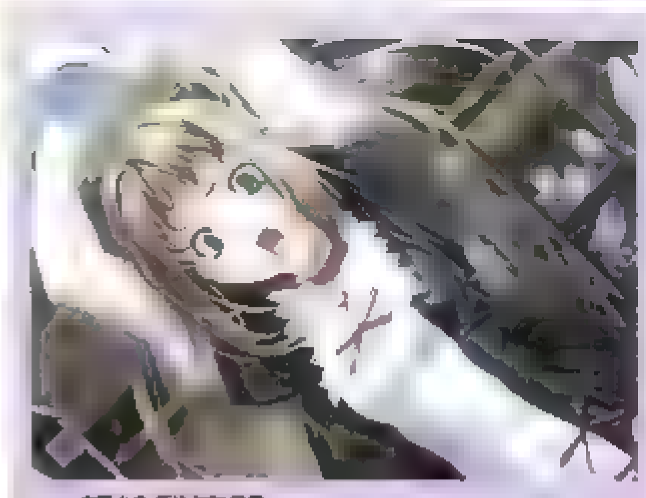


音效指數 5
音樂曲目不少，但曲風稍嫌沈悶，容易讓人忽略它的好

內容指數 6
劇情描寫層層緊湊，沒有太多流水帳，直接深入故事核心。

平均指數 6
遊戲整體感覺上各方面搭配的很不錯，可惜故事內容不長，間接縮短遊戲生命。

的伏筆才在此得到解答，利用各角色的觀點做出不一樣的決定，進而影響之後的劇情發展，這樣的玩法有些類似早期國內宇峻公司所發行的《新絕代雙驕二》的玩法，對於AVG遊戲來說這樣的玩法還蠻有趣的，藉此瞭解遊戲中各個人物的想法，讓劇情有了更完整的陳述，不過也由於這樣的作法讓遊戲故事縮短了不少，腳本師廣野健一為了把劇情完整的呈現出來，自然而然會簡短一些可有可無的部分，也使得遊戲一下子就跑完了，如果能多出一些延伸劇情的話應該不錯。


都給我滾開。


住手！否則我開槍了


怎麼會這樣。

水準依舊優秀的畫作

本遊戲可說是過去F&C公司的製作小組中以恐怖懸疑故事為題材的「フェアリーテハードかバ」小組的復活之作，雖然勇者對該小組沒什麼印象（果然是個嫩咯），不過看F&C煞有其事的介紹，還請來《同窗會》系列的原畫水谷とおる老師助陣應該是很有名吧！廢話不多說，水谷老師的畫工實力依然不減當年，不論是人物造型還是比例上的拿捏都還是有一定的水準，不過這次的配色比起《同窗會》系列要來的灰暗許多，或許是為了配合遊戲故事的懸疑氣氛的關係，不過每報上セシル趴リズ在那種昏暗的感覺[illegible]想要的，水谷老師請您回到陽光下吧。


和樂的家庭

斷斷續續的音樂

本遊戲的配音方面可說是相當別具用心，許多遊戲大多都不會配主角的聲音，本遊戲雖然也是如此，不過在角色切換後剛才使用的角色卻有了配音，而現在使用的角色就沒有，讓人覺得相當有趣，至於音樂方面就讓勇者感覺不是那麼舒服了，這裡並不是說遊戲的音樂做的不好，雖然各首歌的曲風為了配合遊戲的劇情，氣氛上比較沈重，但還不至於難聽，但是勇者在遊戲時音樂總是斷斷續續的，還不時有雜音，不知道是勇者的音效卡不合還是遊戲系統的關係，總之聽起來超難過的，不過官網上卻沒有相關的訊息，不知道會不會有人跟勇者有一樣的情況發生。


走吧！
セシル。

結語

本遊戲原本是去年12月中就要上市，但不知何故遲至今年一月底才出，入手後倒還沒辜負勇者期待，表現出該有的水準，雖然劇情不長，也沒有勇者最愛的大灑狗血的故事，但整體的平衡度算是相當不錯，還算值得一玩的小品遊戲。

特典大賞



評
遊戲
REVIEW

天使ノ二挺拳銃

撰稿作家	羽葉
製作公司	Nitro+
代理公司	Nitro+
遊戲類型	AVG
建議售價	￥8190

基本配備：
PⅡ 300MHz以上(推薦PentiumⅢ800MHz以上)、HDD：最小900MB最大1.3GB、記憶體：64MB以上(推薦128MB以上)、顯示卡：800x600 24bit、音效：PCM、DirectX：9.0c以上

故事腳本：むーたろう／.彡修一
遊戲版本 CD
原畫作家：中央東口
語 音：全程



■官方網址 http://www.nitroplus.co.jp/

農曆新年過了，筆者也越來越感到時光匆匆啊～家族裡的下一代快出世了，再過個幾年就要從領紅包的人變成發紅包的人了吧！暫且不提這個了，話說日前到書店晃晃，發現美少女遊戲雜誌還真是快從書店裡絕跡了啊～尤其是日版的，加上現在也真的挺五窮六絕的，下月新作18禁的不超過10套，這種世道做雜誌也真的不好混，再加上台灣最近搞那個鬼分級制弄得大家人心惶惶，我只想有一個穩定的情報來源啊！



睽違一年多的新作是這樣的...

首先，在本作正式面世前，Nitro+的支持者們對本作的猜測就相當多了。由作品名《天使ノ兩挺拳銃》的推測是帶點神幻，重度暴力傾向的作品吧。結果看到成品的第一眼印象卻是：用著Littlewitch(http://www.littlewitch.co.jp，當家原畫師大槍葦人)的漫畫格分鏡手法，搭上個不明底細的設定，主角是新生的天使，可是「天使」究竟是什麼？為什麼要用槍彈打散已死之人的「未練」？一切都充滿了未知，可是這個冰冷、沒有新生兒的世界卻又這麼的有魅力，實在會很想讓人一探究竟…只可惜三條主線下來探到的主劇情卻不是那麼能夠滿足期待…。

難以自圓其說的解釋

這點是筆者對本作最為不滿的一點。像《沙耶の唄》對於沙耶這個生命存在的解釋是來自於另一個世界，這樣雖然聽起來好像很沒責任，但是那本來就是個太過超常的存在，用異界生物來解釋反而相當合情合理，而且又有種異樣的恐怖感 可是本作解釋天使的存在，竟然到最後說「天使是一種病毒」…其實這樣解釋也還勉強啦，只是說「所以拿雙槍的天使就是雙股螺旋的RNA」這會不會太扯了點？況且對於人類要在怎樣的狀態下才能跟天使接觸也沒有好好的解釋，一下子ヴィム可以帶著小卷飛走(這點真的是太矛盾了…不論怎麼解釋都說不通)，一下子一齊可以把アンリ一刀兩斷(雖然她那時候已經變成異型天使了，不過還是挺不合理的…)，總之很多初期的謎團到後期的解釋都不是很能夠被接受就對了(主要是扯太多生物學的小卷線，幾乎沒提及這些的アンリ線就比較沒這問題，只是熱血度不足…)。

〉〉〉私下凡間的天使。



〉〉〉天使與遊樂園，豈料卻是アンリ崩壞的開始…。



整體品質還是相當漂亮，唯細緻度不高，加上人物變形頗為嚴重。

畫面指數 7



[illegible]

操控指數 5

Z.Z.的音樂表現或許是本作最不令人失望的部分了，與場景的配合程度極高，加上數首vocal曲皆有相當水準。

音效指數 8

還算可以接受的劇情，不過以Nitro+前作的標準而言算是有點差，不太合理的劇情鋪陳，[illegible]的Boss角色。

內容指數 6

平均指數 6

以一年多的期待而言，算是相當失望的作品，系統不穩定Bug不少，劇情的合理性及角色的發揮度都不足，雖然某些部分還尚算佳作，不過以Nitro+的水準而言算有失水準。

真的很糟糕的系統

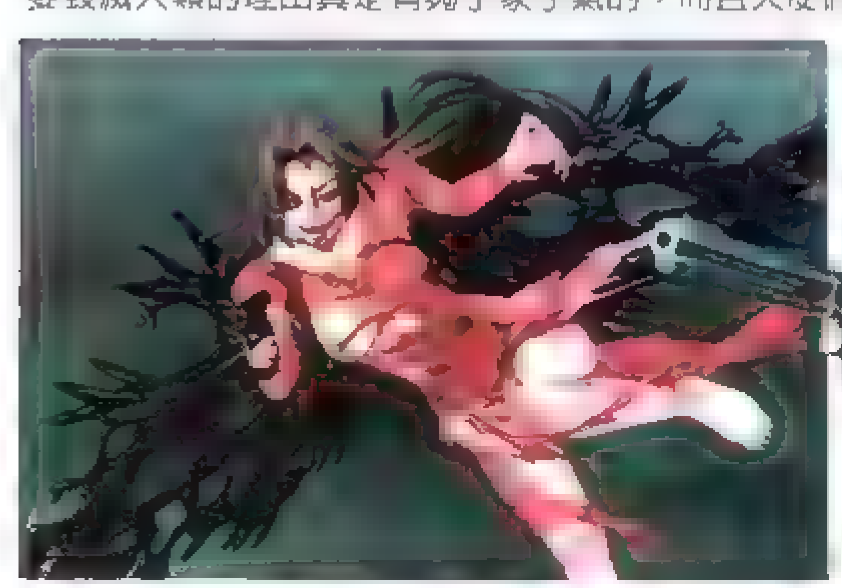


>>>這可有黑幫老大的架式了吧！

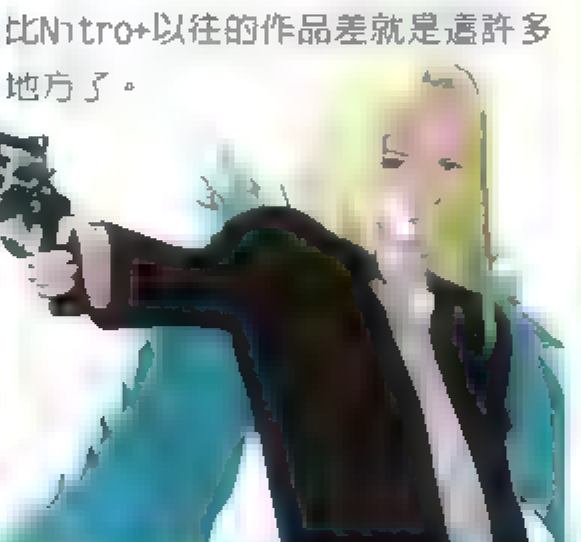
其實筆者的電腦還算好的，至少聽過朋友說的讀取、歷程極為緩慢，當機等等問題幾乎都沒出現過(不過筆者的電腦是Pentium IV 3G…這種等級的電腦如果還有延遲問題的話那程式問題就真的太大了)，只是本作除此之外在系統上還有很多問題，像是發售沒多久就公開了第一次的patch，原因是有人連Save Load都會當機…不過跑過Patch之後呢？所有存檔會失效！所以要更新最好在玩之前就更新好。再來是Nitro+一直以來的系統在歷程的狀態都有些大問題，一是沒有顯示說話的人物是誰，一是沒辦法播放語音(現在應該要再加一項「會造成CPU極大的負擔」…)，光是這兩樣缺陷其實就已經頗要命了，而採用了這種漫畫式分鏡之後出現了更多的問題，最主要的問題是CG模式收錄的圖片的問題，一堆占格子較小可是畫得也相當不錯的都沒收錄，然後最初未修正的時候甚至有場景回顧放錯的情形(就是應該有某段場景回顧，但是到回憶模式那格整個黑掉不能按，然後多出另一個還沒看過的場景)。看的出來系統問題真的不小。

黑到底的劇情

這點是很多人可能有些意見的主因，不過筆者對這種黑到底沒什麼希望之光的劇情倒沒什麼負面意見。只是Nitro+以往作品的黑暗劇本都不像這次有這麼重的「無力感」，在ヴィム接觸不到任何人類的時候，就真的是看著一件件慘劇在面前發生卻什麼也不能做，只能等到人死之後才開槍解決掉未練；即使後來演變成Bio hazard，一堆人類變成異型天使，可以用他的天使之槍來戰鬥，可是面對滿坑滿谷的異型天使，還是頗為「無力」，不過至少能做點什麼了就是。此外角色的發揮其實真的很不足，ジェイ要毀滅人類的理由真是有夠「家子氣的，而且天使們還放著他到異型天使的變種誕生，實在是諸多不合理。加上幾個配角的演出也實在不夠熱血，讓人覺得比Nitro+以往的作品差就是差許多地方了。

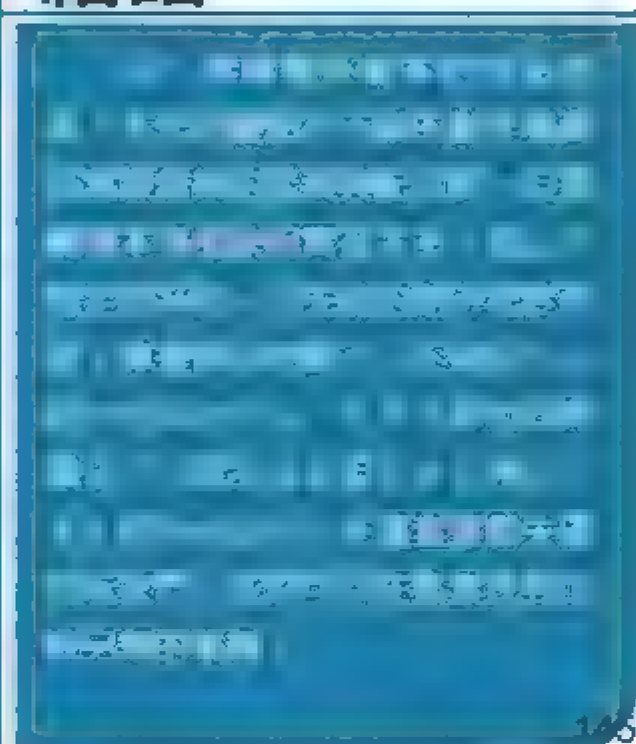


>>>異型天使サチ。





結語



マロングラッセ

撰稿作家　邪騎士
製作公司：DUEE
代理公司　DUEE
遊戲類型　AVG
建議售價　￥9240 含稅
基本配備　CPU　P-200
記憶體　32MB、硬碟
700MB以上、顯示
800X600 16bit、音效卡（支
援PCM

故事腳本：平岸カヲル
遊戲版本：2CD
原畫作家：大橋薰
語　音　有



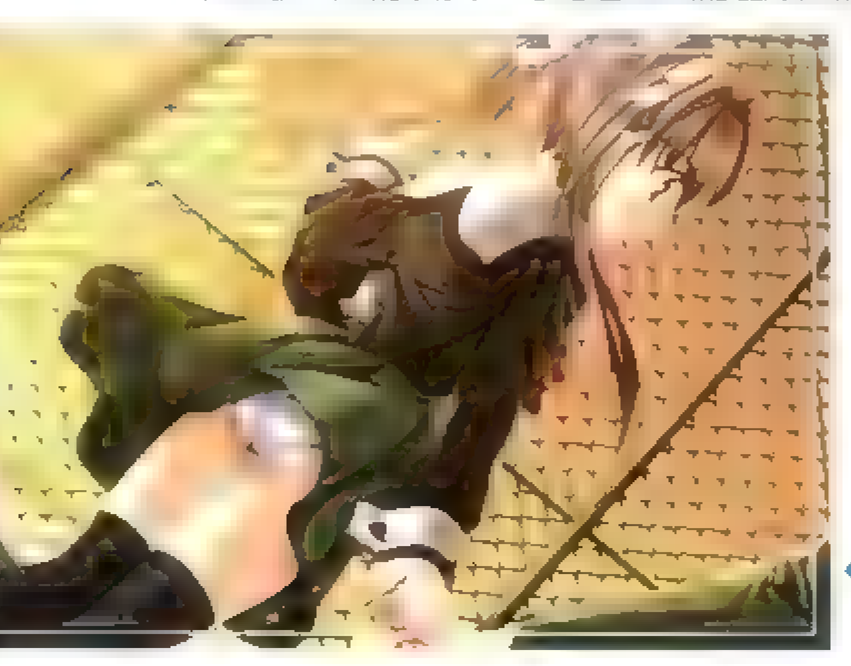
■官方網址：http://www.duee.net/

當各位讀者看到這篇評論時，快樂的春節假期應該已經過去了吧！這新的一年大家都要好好加油的過喔！不過隨著日益繁重的課業，空閒的時間真的是愈來愈少了，真不知道還能為各位讀者效力多久呢？不過各位讀者別會錯意，寫這段的用意不是要跟大家告別啦！是最近見到社團的學長和學弟妹們準備交接而有感而發的心得，雖說把任務交給下一棒是必經之路，但總有點不捨也有點擔心呢！



故事的開端

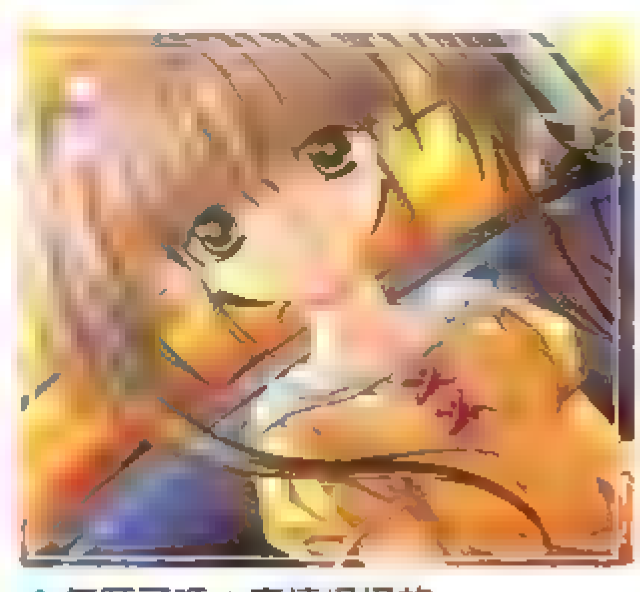
在主角很小的時候發生了一場意外，使得主角的雙親都因此而過世了，同時主角也失去了所有的親人，此時有一名叫栗原榮三郎的男子，對無依無靠的主角伸出了援手，雖說主角一開始並不怎麼相信這名男子，但最後還是被他的真誠所感動，因而來到了他家當他的養子，到了家門前才發現到主角竟然還多了一名義姐－文，和一名義妹－晶；在養父和這對姐妹的照料下，主角很順利的長大，如今和晶及文一起在同一所高中就讀，過著和一般人沒什麼兩樣的普通生活，此時的主角認為自己實在是相當的幸福，因為他不僅有著照顧他的親人，更還有和他在一起的友人，可是這幸福的生活真的如同他所想像的那麼美滿嗎？似乎並不是這樣的，當故事劃上終點時，他所認為的幸福真的還能夠存在嗎？亦或是故事中途就會有所變化呢？



◆哇～晶竟然主動了起來。

頗有深義之劇本

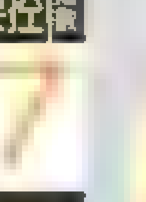
當玩家一開始玩本作的時候，可能會認為本作是一套再普通不過的遊戲，很常見的和眾女主角們相遇、很平常的劇情發展，再千篇一律的和女主角們攜手邁入結局，如果本作真的是那麼平凡的遊戲，那麼本作可以攻略的女主角還真的給他少了一點（只有四位而已），本作的故事真的有那麼簡單？答案其實是否定的，編劇很用心的在前頭鋪設了三名女主角，讓玩家可以隨意的決定結局走向，只要不過度的H便可以邁入好結局，直到玩家把這三名女主角的GOOD END都玩過之後，重頭戲True end便登場了，玩家可以在此攻略到第四位女主角「文」，同時遊戲的一切都會在此真相大白，雖說這樣的設定跟《AIR》等名作有點類似，不過本作並不是走傳奇故事走向，而是略偏「心理」層面的內容，不過涉獵的並不會很深，只要有點基本概念應該就看得懂，雖說這樣的安排不如KEY社的大魔王來的精彩，但本作劇情的整體表現可說是本年度年初還不算錯的AVG作品呢！



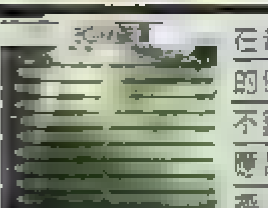
◆怎麼了嗎？表情怪怪的。



畫面指數 8
畫面頗有特色，數量也頗多，若真的要說上缺點的地方那就是[illegible]略多了一點。



操控指數 7
像其他[illegible]遊戲一樣，雖說不上有甚麼特色，不過至少該是該有的功能都俱備了。





音效指數 9
在音樂的表現上頗有專業的優點，音效和語音也很不錯，最令人抱憾的地方應該就是OP和ED不夠震撼。

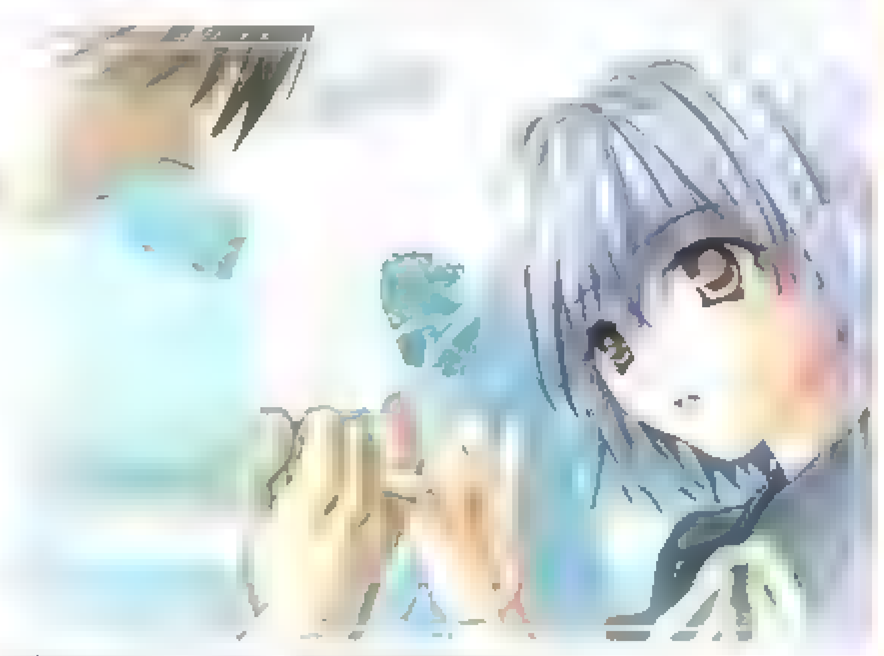


內容指數 9
和許多[illegible]遊戲一樣，採用了過完分支劇情才會出現TURE END的模式，在[illegible]的內容上有些[illegible]

平均指數 8.5
可說是一套非常優秀的作品，喜歡心理方面劇情的玩家可以來試一試。

值得討論的設定

如果說到本作的缺點，那就是系統設定上略嫌簡陋了些，遊戲所使用的系統大致上可分為地圖跟AVG兩種模式，雖說這樣的安排相當的常見，可是這兩方面的設定都不如想像中好，AVG模式流於普通，感覺上並沒有什麼特色，而地圖模式基本上來說只是方便玩家攻略的一種手段，只要在此模式下一直找想要攻略的女主角，不出幾回合遊戲的結局便已定型，玩家不需再大費苦心去研究要怎樣攻略女主角，雖然這樣的設定感覺起來是種非常貼心的設計，但是卻會讓女主角的出場次數嚴重減少，連女主角的個性都摸不清楚就去攻略，感覺上好像是要玩家來個一見鍾情式的玩法（第一眼看上誰就去追吧～），要是能在前頭多做點鋪陳應該會讓遊戲更加有看頭。



◆約定好了，我一定不會食言的。

不錯的遊戲聲光

說實在的，邪騎士在選這套遊戲時並沒有對這套遊戲下太多的苦心去研究，自然也不知道本作在日本也算是一套創下不錯銷售佳績的遊戲，至於為什麼會選本作來評呢？純粹是因為本作的畫面看起來很不錯而已XD，本作所有的CG在原畫師 大橋薰的設計上，都有很不錯的表現，不論是活潑好動的晶、賢妻良母型的大姐姐一文，還是擁有一對巨乳的委員長一玲，亦或是過著相當悲慘生活的しのぶ，全都把其特色一覽無疑的表現出來，遊戲中的CG數量也相當多，讓在品嚐遊戲的玩家都可以很輕鬆的去體會遊戲中的每一個場景，不過肢體動作的表現有點小缺失，再改進一下應該會更好！至於音樂部份，表現也是非常的優良，特別是每一位角色的聲優，其可愛且富有女性特殊的腔調可說是不絕於耳，而遊戲裡多達20首的BGM表現自然也不差，把遊戲中的場景和人物都很完美地襯托了出來，特別是主題配樂曲「大きな栗の木の下で」真是深深擄獲了邪騎士的心，再配合上OP使得本作的音樂可說是很完美的呈現了出來。





◆哇哩…有人在打瞌睡了。



◆這樣的晶還真的蠻有女人味的。



◆委員長似乎有什麼難言之隱？



◆怎麼會有人躲在這裡哭呢？

結語

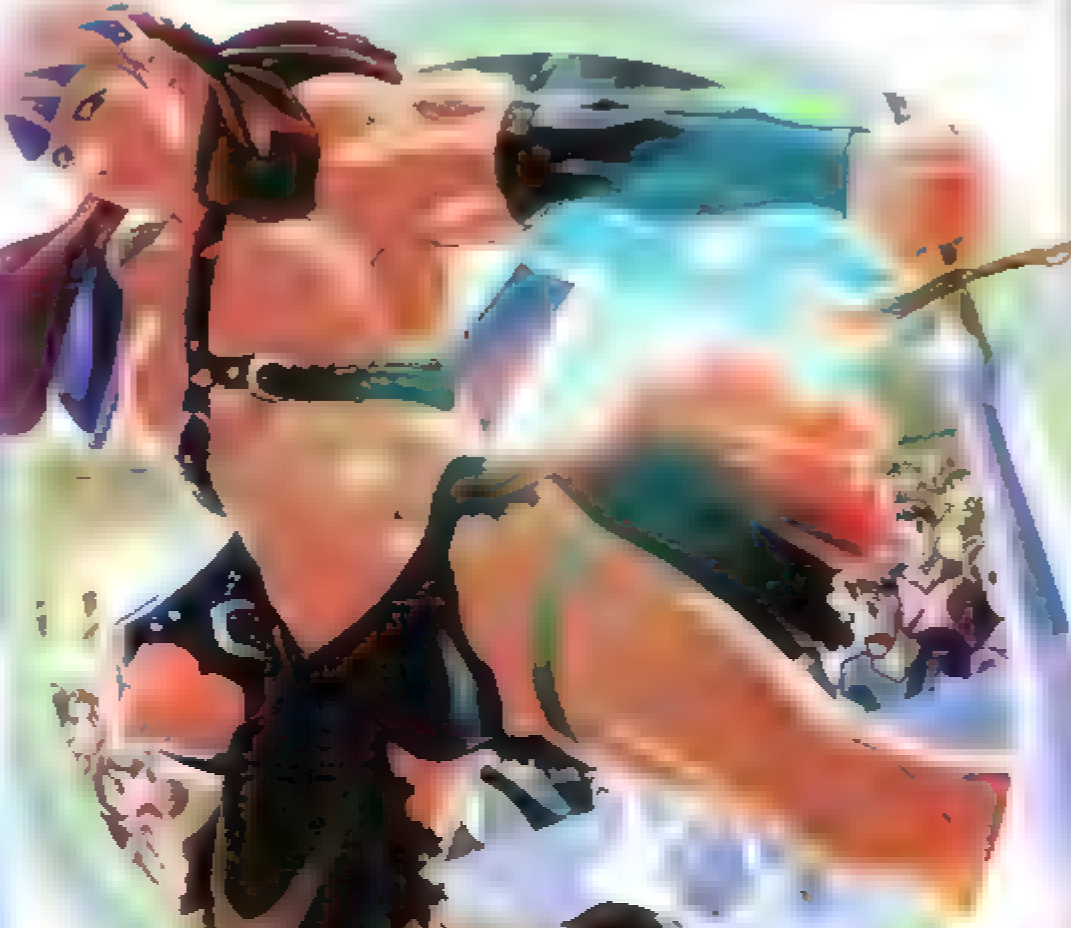
[illegible]

評遊戲 REVIEW

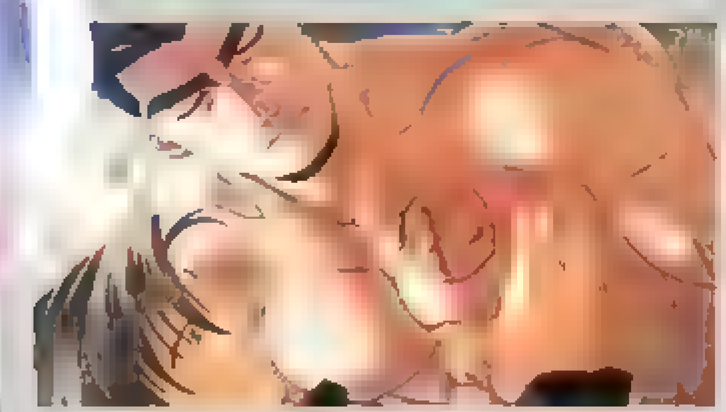
ハンクス・ワークショップ！

撰稿作家　邵琳琳
製作公司　エフ／・
代理公司　エフ，
遊戲類型　純攻略BL AVG
建議售價　￥8190
基本配備：PⅡ-233、64MB RAM、640MB 硬碟空間 12倍速以上CD-ROM、顯示卡　解析度640×480、Highcolor以上、音效卡，支援PCM

故事腳本：花田アキヒコ　原畫作家：まさのり
遊戲版本：J-win98/2000/ME/XP　語　音　主要角色全程



遊戲製作情報剛公佈時，坦白說畫風的確讓許多玩家吃了一驚！兄貴兄貴再兄貴，除了兄貴還是兄貴。也因此引發許多人的好奇，到底內容會是怎麼樣子呢？不料官網在去年七月公佈後便完全沒有動靜，尤其當時許多BLG大廠紛紛宣佈停止研發，一度以為遊戲難產了。直到10月網站才突然又陸續釋出情報，官方也開始在其他媒體上進行宣傳，這才讓大家慢慢瞭解遊戲內容，進而轉變為期待。那究竟這款遊戲的水準如何呢？讓我們一起來看看吧。



■官方網址：http://www.futuregames.jp/

服務業的宗旨就是顧客至上

遊戲的主人公是個整天無所事事，遊手好閒的米蟲。有一天，他的叔父終於對這樣墮落的生活，再也無法容忍下去了！於是叔父撥了手機給這個懶鬼，要他到自己經營的幫傭公司上班。工作的內容是先在店裡擔任實習店長一個月，當作學習和適應的試用期。在無可奈何的情況下，主人公來到了店裡，開始他實習店長的歲月。為了營運上與伙計間發生的各種狀況，主人公每天都過著多采多姿的生活。他能在這個月之內，達成與叔父所約定的營業額嗎？還是會被一腳踢出店外呢？今天開始，您就是「勞心費力服務公司」的店長！努力工作吧。

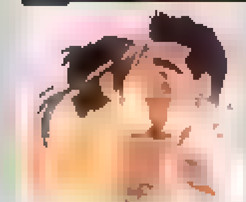


◀在堆雪人嗎？

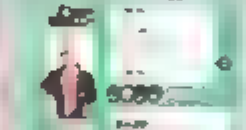
▶胸前的烙印是？！

新鮮的遊戲系統

遊戲雖然被官方分類為AVG，但系統其實算是SLG，有許多數值會操控事件的發生與結局的走向。可是好感度即使達到最大值（遊戲中以玫瑰花綻放的程度表示），倘若沒有觸發一些隱藏的特殊事件，最後仍然無法順利攻略角色。因此遊戲的難度較高，這也可能是遊戲最後仍以AVG類型發售的緣故吧。程式有許多小BUG，開始玩之前請先到官網下載更新檔。更新之後雖然解決了語音效果的問題，存檔欄位也擴充為100格，但卻會發生遊戲中強制重新開機的現象，這似乎是更嚴重的問題。遊戲的安裝程式有點麻煩，如果無法在桌面建立捷徑，便會把已經安裝的內容全部刪除。因此如果使用的平台不是日文Windows，請把「在桌面建立捷徑」的選項取消打勾。遊戲裡雖然有結局一覽，卻沒有辦法回顧這些有趣的內容。坦白說這真是令人遺憾的一點，因此想多看幾次特殊事件的玩家得自己勤勞點，多存檔吧。另外必須回到起始選單才能讀取存檔，這實在很不方便。遊戲的H場景使用了許多新奇有趣的功能，例如：愛撫系統和愛慾多汁功能。簡單地說，就是讓玩家可使用滑鼠，代替自己在角色身上游移探索。而對方也會因為愛撫的程度不同，產生不同的反應，也會影響神秘汁液的量。儘管這些功能在男性向遊戲已經是屢見不鮮，但在BLG裡使用還是頭一遭。這些功能的使用，讓遊戲整體的娛樂性增加，也讓玩家進行遊戲時有更多的真實感。可惜CG上的馬賽克浮動效果沒什麼特別的，畢竟看不見的地方還是看不見啊。（笑）









畫面指數	如果原作質能夠提高，上色能夠更加華麗，相信一定更加吸引人。	8
操控指數	讀取檔案時，必須返回主選始選單實在過於不便。	9
音效指數	配音相當出色，配樂也如其本份地將遊戲襯托出來，效果非凡。	8
內容指數	劇情雖然不免有趣，但可惜欠缺讓人回味再三的深度思考	9

平均指數 9

不單是系統上有許多創新的嘗試，逗趣的內容也讓遊戲趣味橫生，毫無疑問是非玩不可的一款佳作。

趣味性十足的畫面與劇情


▲工作之餘，小酌兩杯。

擔任原畫的まさのり，是知名成人向BL漫畫家，最著名的代表作便是《私立ジャスティス學園》まさのり的畫風一向以肌肉男為主，不過也有部分讀者覺得他筆下的人物胸肌一直有「脂肪過多」的情況。遊戲CG中，可能因是成人向之故，情色程度比較高。最特別的是畫面中的背景人物，這些原本只是不重要的路人陪襯，透過まさのり的漫畫手法誇張演出，讓畫面更加生動外，也添增許多趣味性。劇本整體說來，大概就是男性在職場上受到的各種性騷擾。主人公每天最重要的事，便是跟在伙計身後偷看他們各種受到騷擾的情況。這些事件的內容也非常逗趣，異想天開的劇情與聲優們誇張的演出，令人捧腹大笑。可惜每位伙計的個性都很鮮明，主人公相較之下反而顯得有點失色，看上去似乎沒什麼個性。但可能劇本考量到主人公打算給玩家帶入自身情感，如果個性太突出，與玩家本身不符合，反而會產生玩家的不快。破關一次後，便會出現選項，可以選擇是否進行「裏」的劇情。「裏」路線中，主人公從原先溫和的好青年，一下子轉變為無法克制慾望的鬼畜狂人。內容也與「表」路線相差頗多，辛辣刺激的程度，就看玩家有沒有膽量來挑戰囉。在此偷偷透露一件事。原本遊戲中商店的名稱《BODY&SOUL》，是指專門幫顧客勞心費力的服務公司。但「裏」劇情的末尾，作家拿店名開了最後一次小玩笑，主人公打算自立門戶，另起爐灶開設自己的店，店名一樣叫做《BODY&SOUL》。但此時卻變成專門提供性服務的「靈與肉ＳＭ俱樂部」。同樣的英文名稱，確有著完全不同的含意。作者的巧思讓遊戲處處是笑點，也難怪這款遊戲這麼吸引人囉。


▲可惡！我絕對不會輸你的。


▲如果想要你的夥伴安全回去，最好乖乖照我的話做。

良好的配樂與配音


▲操作畫面(愛撫模式)

配樂使用現代感十足的電子音樂。BLG向來沒有使用過這樣的樂風，剛開始時有點不習慣呢。但因為曲目整體的風格統一，又能聯想到現代人五光十色的忙碌生活。所以對本作而言，是非常出色的遊戲配樂。聲優的陣容非常詭異，報幕時出現一堆奇怪的名字，難道是啟用了新人嗎？但是遊戲中的配音卻有高水準的演出，無論是工作時遇到狀況的尷尬，還是休息時間的輕鬆閒談，甚至H場景的配音，每個角色都表現傑出，可圈可點。我想大概是請了一些知名的聲優，因為一些特殊原因才改用假名吧。日本的聲優們，在一些情況下常會使用假名。原因往往是不希望別人知道自己負責該角色的配音囉。除了有時可能是經紀合約的問題，有時也可能為了個人因素。例如：知名的聲優速水獎，便曾以孩子年紀漸長，為了維持父親的威嚴，拒絕再接BL劇情的配音(雖然他已經又再度破戒了)。更重要的是，許多聲優不希望聽眾有先入為主的觀念，一看到他的名字，便把之前他曾經配過的其他角色形象帶入到新角色中。因此聲優在一些特殊情況下使用假名，在日本ACG界是司空見慣的事。他們對此見一貫採取不承認也不否認的曖昧態度，留給聽眾無限想像的空間。





評遊戲

ハンクス・ワークショップ！

PLEASURE☆

撰稿作家：㲆琳娜
製作公司　BARON
代理公司　BARON
遊戲類型　BL-AVG
建議售價　￥9240
基本配備　CPU Pentium-166 RAM：64MB 硬碟空間 800MB CD-ROM：12倍速以上 顯示卡 解析度800×600、Highcolor以上 音效卡：支援PCM

故事腳本：魅羽矢　柚
遊戲版本：J-win98/2000/ME/XP
原畫作家　闇宮カヲル
語　　音：全語音



■官方網址：http://www.baron-game.jp/

在BL遊戲界，有一款超級大地雷—Opera House公司的《それが僕等の戀愛生活》。該片長久一來一直被公認是史上最爛BLG，至今已成為難以被超越的象徵指標。而很不幸的，製作本遊戲的BARON公司恰好便是Opera House的姊妹社！到底本作是會記取前人教訓而有所改進呢？抑或是會超越《僕等》成為更大的地雷？就讓我們一起來看看吧。



故事大綱

主人公渡瀨透由於出色的籃球天賦，因此被知名的體育學校網羅招生。透便揮別了昔日的好友，而轉學進入創世學園就讀。剛入學時，透正感動著可以親眼見到其他知名的籃球選手，可是前方似乎有著未知的命運在等待他...。由這群為了籃球而賭上青春的少年所組成的運動愛情故事中，透將與誰一起墜入愛河呢？

我們只是蓋棉被純聊天。



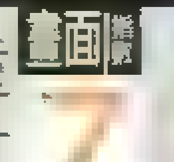
看起來很好吃的樣子。

荒淫的劇情與明亮的畫面

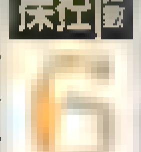
本作的劇情乍看之下，似乎是與一般的青春校園劇無異，其實這一切都是假象...。遊戲的劇情只能用「荒淫無度」這四個字來形容。透原本應該是去當學生的，但在該學校籃球隊有不用上課的特權，因此遊戲中對於學校生涯幾乎沒有任何描寫。那麼透是去打籃球的嗎？好像也不是。劇本對於球場上的描述也是草草帶過，作者甚至還可能對籃球很陌生！那我們的小透到底在幹什麼？整個遊戲中只見他穿梭在眾人之間，H、H、再H，也不見與誰有深刻的心靈交流，還常常莫名其妙地就被其他學生強暴。更過份的是劇本中有強烈的內定配對，苦苦追求了半天的角色最後還是與別人交往，那玩家辛苦了半天是為了什麼呢？感覺好像白癡，只是被別人當成洩慾用的工具。原來透轉學過去是去當慰安婦和淫媒的啊！更妙的是結局中，透還會莫名其妙的就與其中某人相戀交往，接受對方的心意。但事先也看不出來有什麼預兆，（畢竟他的性伴侶人數太多了。）突然就能配成一對，不知道這是不是編劇大神送給透的安慰獎？雖然在許多男性向的18禁遊戲中，玩一輪下來主人公也會跟很多角色發生關係。但本作中主角往往是處在一個被動的狀態，而且這些事件的發生與否也無法讓玩家選擇。倘若是跟自己喜歡的角色那還沒什麼關係，但如果對方剛好是自己討厭的角色，那感覺就真的像是被電腦強暴...。不過值得安慰的是，劇本對於H場景的描寫還不錯，色情感和激烈程度都有水準上的演出，這大概是編劇唯一的優點。CG



遊戲唯一的優點，可惜人物會臉部和身材常常發生變形

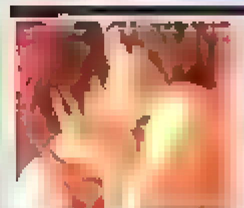


畫面指數 7



[illegible]了 [illegible]玩家 [illegible]到二文模式才能享讀。

操控指數 6



配音已經無藥可救了，配樂部分如果能再加強些許會更好

音效指數 2

整個學校的學生都過著荒淫無度的生活，也許對部分玩家來說是個天堂

內容指數 1

平均指數 4

毫無疑問是一款超爛地雷，真不愧是《僕等》的姊妹作，建議玩家把寶貴的時間和金錢節省下來，不要浪費在這款遊戲上了。

回想模式中，所有CG全部密密麻麻的排在同一頁。看起來實在眼花撩亂，也很難快速找到自己想看的CG。受到劇本的影響，100多張CG大多數都是在H，剩下的則是接吻鏡頭，幾乎找不出例外的。這個學校的學生只會做這兩件事情嗎？！（笑）排版的處理還不錯，文字很大很容易閱讀，畫面解析度也有800*600，這是不錯的地方。每個人物都有好幾套衣服，隨不同場景更換，但表情變換過少，有時臉部的表情和對話內容甚至無關，感覺很怪異。原畫的畫風和人物設定還蠻討人喜歡的，但可惜水準不夠穩。部分CG人物臉部嚴重變形，身材比例甚至完全走樣。有的人物會突然變胖變瘦，甚至發生手比腳長的情況……。另外男孩子的生殖器也沒有畫出來。雖然說私處的部分[illegible]住，但多少還是看的出來應該要有顏色漸層變化。原畫實在太偷懶了，這點實在該打屁股。這已經夠可憐了，居然還讓他跟芭比娃娃一樣光溜溜一片……。明亮的上色方式很不錯，讓人感覺很有精神。背景描繪的也很細緻，可見該公司美工小組的實力堅強。可惜實力堅強的地方似乎也只有美工……。



●看起來很好吃的樣子。



●藤木的吃相看起來很優雅呢。

恐怖的主題曲與不合適的配音

進入起始選單便可以聽到遊戲主題曲，官網也有提供完整版本下載。這首歌曲絕對是有史以來最難聽的遊戲主題曲！主唱不但是破鑼嗓子，甚至五音不全，從頭到尾一路走音。和聲部分聽起來像念經，而且有氣無力。喂！這是青春校園劇，可不是什麼靈異劇場耶！作曲本身也讓人難以忍受，無譜調可言，簡直就是魔音穿腦，讓人飽受折磨。這麼難聽的一首歌，難怪遊戲中音樂鑑賞的部分沒有收錄囉。跟主題曲相比，遊戲配樂似乎好一點。但可惜聽完後並不會留下什麼深刻的印象，感覺只是讓遊戲進行時熱鬧一點用的。而且結尾的地方和開頭無法相接，重複播放會有斷續的感覺。配音的部分實在相當淒慘。許多配音員的名字非常陌生，除了因部分啓用新人外，有部分則是找了不擅長BL題材的聲優。許多角色的配音並不適合，有些聲優一人分飾多角，為了製造出差異，反而讓人感覺語氣生硬不自然。不流暢外感情也不連貫，好像在唸課文，可能是反覆錄製了數遍再剪接的緣故吧。另外H場景的配音簡直失敗，許多角色的聲音沒有情慾可言，異常冷靜簡直就像是在處理什麼例行公事一樣。對於這樣的配音水準和陣容，BARON甚至能推出遊戲週邊的Drama CD繼續吸金，除了對該公司的勇氣感到佩服外，也對他們行銷產品的能力感到驚嘆。



真是令人擔心呢。

結語

在遊戲發售之前，筆者看了官方釋出的CG樣本和demo影片，由於公佈的圖畫非常漂亮，畫風也很合胃口，因此一直很期待作品的問世，甚至差點按耐不住跑去預定初回特典版。沒想到拿到遊戲後，現實居然跟想像中有那麼大的差距，只差沒有不顧形象地破口大罵外加把電腦摔爛……。本作除了圖畫外，其他沒有一處不是致命的缺點。除非對於遊戲的圖畫很喜歡，沒看到吃不下飯睡不著覺考試拿不到100分，不然還真的不建議購買本遊戲。



特典大賞





評遊戲 PLEASURE★



仙境RO伝説
RO RAGNAROK 魔法鋪
RO 酷獸玩偶
讓我們快樂在一起
RO玩偶與你共渡元氣的每一天！
買就送 仙境傳說 開卡點數 100 點哦！
還有 甜蜜蜜的糖果喔！
NT 250 元
Happy Together
RO 超人氣
新品歡樂登場！
全省萊爾富便利商店及各大電腦商場均有販售！

RO初心者手機吊飾

卡哇伊的RO手機吊飾，
裝扮手機更美麗！

可愛招待價　每個NT **69** 元

限量發行　要買要快喔！

RO造型鑰匙圈

四款精緻造型任你選！
RO鑰匙圈伴隨你 天天好心情！

幸福陪伴價　每個NT **69** 元



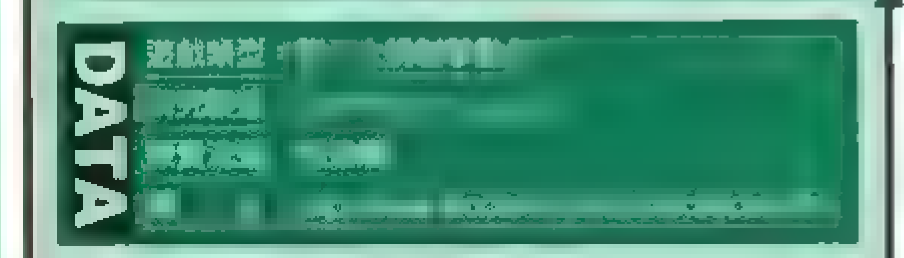




● 以上商品以實物為主，本圖片僅供參考。



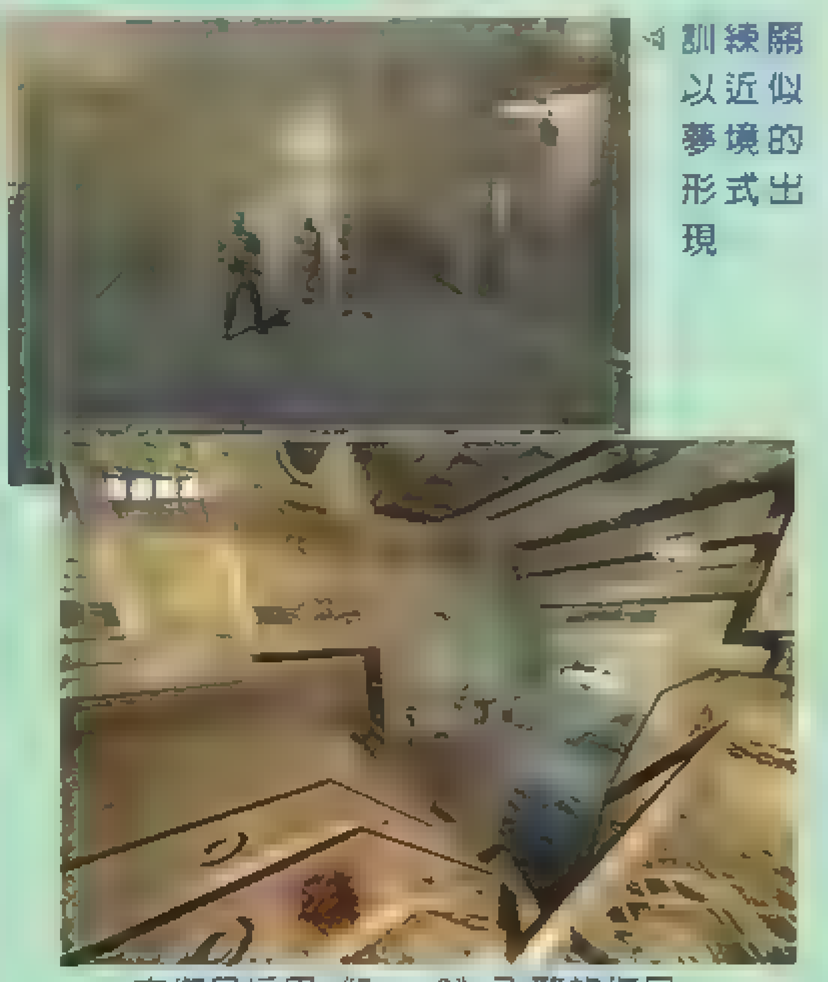
超世紀戰警：殺出屠夫灣



DATA
遊戲類型：[illegible]

操作解析

前行	↑	武器照明	F
後退	↓	物品欄	J
左平移	←	幫助	F1
右平移	→	攻擊	滑鼠左鍵
使用	E	防禦	滑鼠右鍵
跳躍	空格	快速存檔	F5
蹲下	C	快速取檔	F9
切換夜視能力	O		



◁ 訓練關以近似夢境的形式出現

▲ 本作是採用《Doom3》引擎的作品

流程攻略

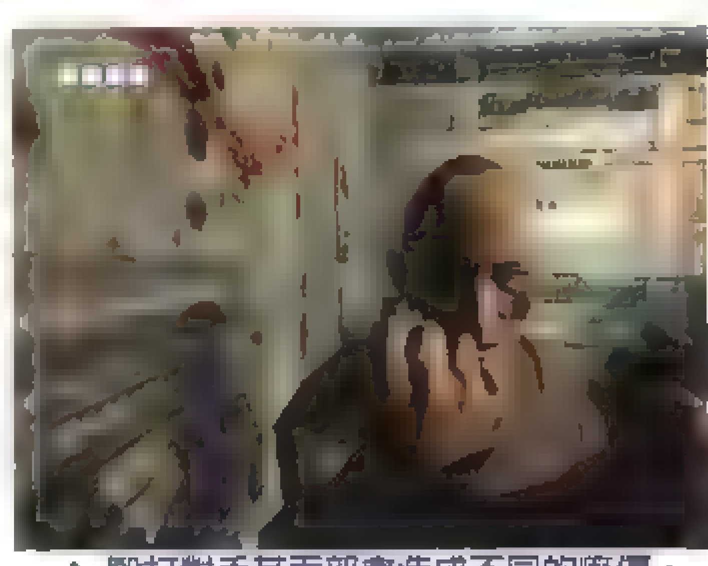
訓練關 Escape

Johns，惡名昭著的賞金獵人，滿意的望著艙內的幾名重犯，包括星際間交手可熱的要犯Riddick，這個光頭的確意味著一筆不錯的交易。



▲ 收集香煙是遊戲中的一大特色。

走下飛船後Johns說教一番，Riddick走至Johns背後，按攻擊鍵扭斷他的脖子後，立刻趁亂跳到身後另一名囚犯所打開的入口，進入機房後跳下去，同修理工演練一下肉搏，記得防守只對對方的拳頭有效，如果是其他武器，還是靠滑鼠移動來閃避比較好。拾起修理工身上掉落的通行磁卡，打開旁邊的門進入潛行模式，尾隨走廊裡面巡邏的守衛，幹掉他後將屍體拖入陰影中。拾起地上的Vent Tool，這個工具可以用來開啟通風口的門。前面的大門是關閉的，爬到箱子上抬頭可以看到橫梯，跳上去就可以來到大門上方的通風口前，使用工具打開艙門進入通道。



▲ 毆打對手其面部會造成不同的瘀傷。

從通道出來後可以在地上拾到一個電池，可以用在牆上的自動醫療機NanoMED上面，注意面板上的四個綠色方塊，代表醫療機內的剩餘能量，一個方塊可以對應治療一格生命，最多治療四格。進入下一個房間看到桌子旁的守衛，衝上去強行將槍口反轉勾動扳機爆他的頭。爬上一邊的箱子翻入走廊，乘電梯來到監獄外，進入潛行模式跟隨前面巡邏的守衛，幹掉他就可以拿到武器。從右邊的梯子爬下去，拔槍爆掉通道口艙門上的鎖就可以進去。這裡漆黑一片，借助微弱的光線仔細觀察一下四周，會發現走廊狹窄卻有很多油桶，看到有守衛靠近油桶就開槍引爆。拾起他身上的彈藥殺到走廊盡頭，Riddick就會醒來。

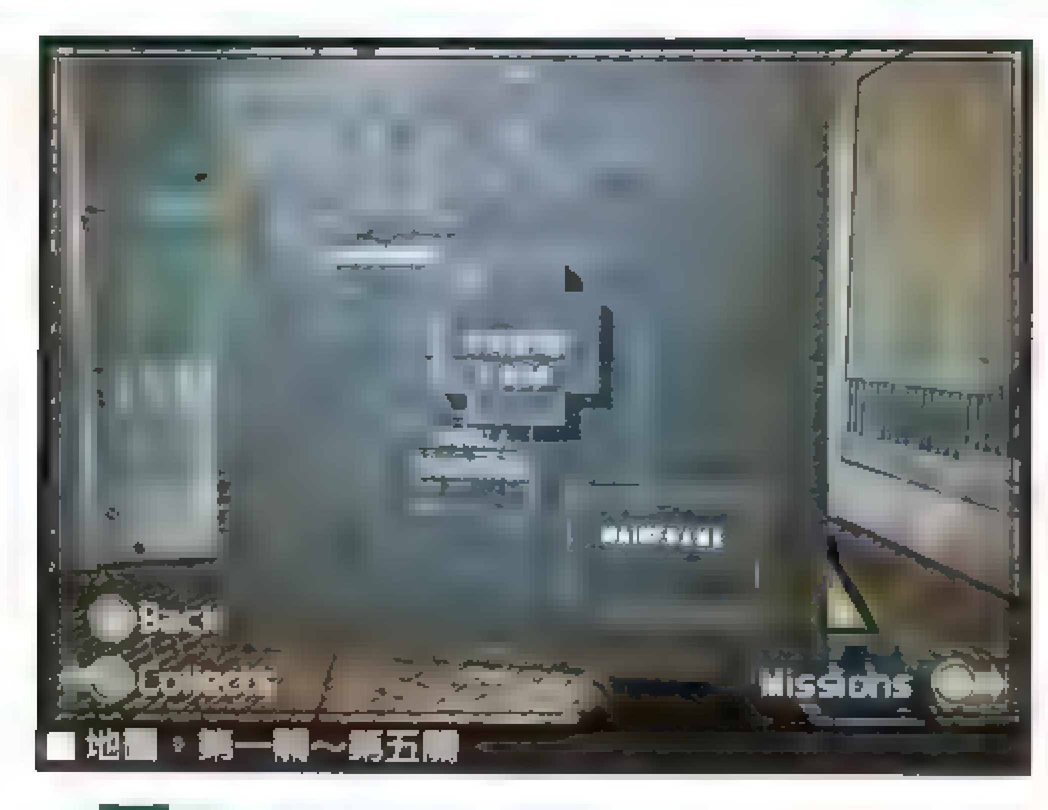


▲ 使用磁卡開門。





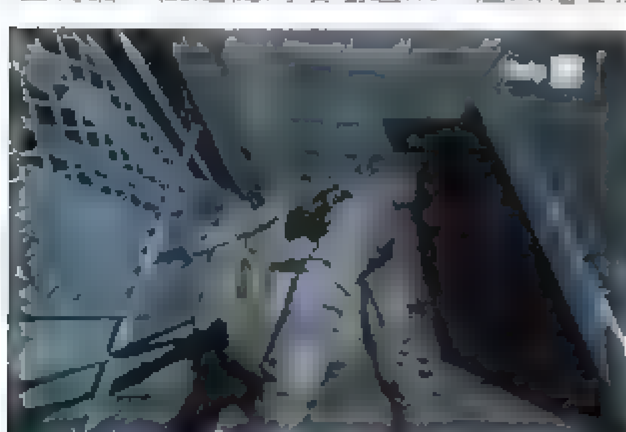




■ 地圖，第一關～第五關

第一關 Prison Yard

這一次是真的抵達屠夫灣了。在兩名警衛的押送下來到監獄，進入自己的房間後開始除亂。在門口看到光頭的Barber，他會過來告訴Riddick最好到院子去找Mattsson。儘管不肯定是好是壞，但總要選擇一個途徑了解這裡，進入Prison Yard中央的空場，左邊靠牆站著的就是Mattsson。過去交談他說願意幫助Riddick，並透露在他房間裡的床墊下可以找到有用的東西。來到Mattsson說的A40號房，在裡面搜索一番並沒在床鋪下面發現什麼利器，倒是從背後衝過來一個黑鬼要拼命，說這是Rust老大的意思，把他幹掉。回到院子裡質問Mattsson為何設這個陷阱，他說是Rust所逼的不敢不從，看來對頭身份已經明確。隨後Mattsson說要把武器親自送到Riddick的房間，決定再給他一次機會就回到自己房間等待。不料這次他送來武器卻被Rust發現，尾隨至Riddick的房間。滿面疤痕的Rust終於現身，而且看的出來有獄官Abbott的保護，這傢伙才在能監獄裡肆無忌憚。

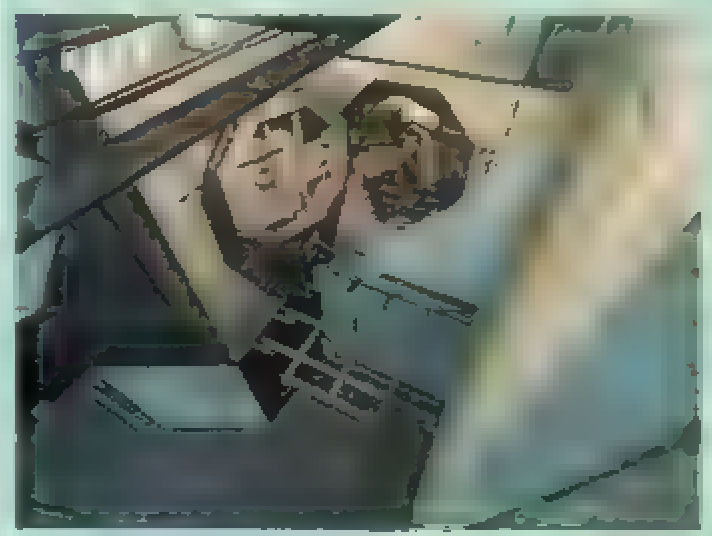

▲ 冷酷的守衛。


▲ 遊戲中的動作細節。

第五關 Aquila Territory

Aquila Territory其實就是Rust的巢穴，整片區域都被他控制，儼然一個人間地獄。穿過院子進入到Aquila Territory，如果之前完成必要的支線任務拿到武器的話，下面的戰鬥會輕鬆一些，要不然就要靠一雙拳頭搶奪那些武器。Rust就站在走廊盡頭的空場中央，衝過去猛砍他，小心這個傢伙的連續攻擊，中了招會吃點的苦頭，因此要四處遊走避開他的攻擊就不難取勝。隨著Rust死亡，獄警對Aquila Territory的監控也恢復從前的嚴密。

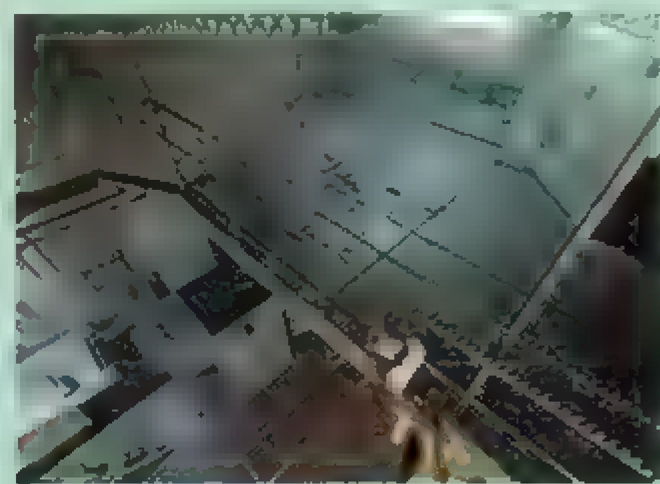
拾起Rust的鑰匙想不驚動守衛，小心繞過拐角的兩名守衛，直到交接的走廊上，這裡會有一名守衛，從後面偷襲他可以拿到一些錢，回到院子前記得收起武器。在這裡找到Haley，這傢伙曾經是這裡的獄警，因為獄警Bulder曾欠他一筆錢，現在是時候為他做點事情抵償了。到Riddick牢房左邊走廊的盡頭，就可以看到鐵門後面站著的Bulder，和他提Haley，他就會把Riddick送入醫務室


▲ 通風管道也是交通工具。


▲ 自動醫療機

第三關 Infirmary

脫離了牢區監視器的看守，Riddick終於有機會活動筋骨，先對準持槍警衛的下手，直接衝上去爆他的頭，然後立刻掏出武器解決掉另一名。用持槍守衛身上的藍色磁卡打開醫務室裡面的門，幹掉出來迎接的守衛後，可以在裡面找到一部酷似大型遊戲機的東西，坐進去試試看，生命上限增加了一格。爬上梯子進入一個忽明忽暗的走廊，躲在穩定的陰影中等守衛經過，處理掉他來到有探照燈不斷掃過的戶外，過走道時停下來觀察燈光的軌跡，在照不到守衛的時候衝過去殺死他，再將屍體藏好。小心下一個房間的敵人，這裡不易躲藏，所以要做好硬拚的準備。看到外面的暴動已經全面展開，穿過走廊盡頭的門就可以進入主機室了。



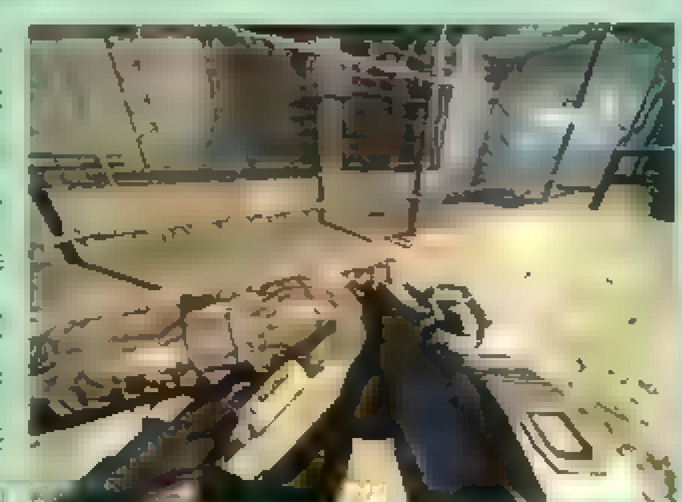
▲ 有些場景需要嘗試性的探索。

第四關 Mainframe

從走廊俯視下去可以看到操作員正在使用電腦，跳下去使用電腦登記 DNA 信息，這樣就可以放心使用槍械而不必擔心遭電擊了。拾起地上的機槍，警報響起後，從守衛進來的門殺出主機室，清理掉剩餘的敵人。小心右邊醫療機旁的牆壁，一個手持榴彈槍的敵人跑掉後這面牆會被炸開，上前將洞擴大後就可以鑽進去。

驚慌這裡的守衛發現倉庫的門是鎖著的，先關閉屋頂風扇下方的電源，從箱子上爬入排風管道，走不多遠就會掉下去，頓時四面都是刺眼的紅外線光束，迅速躲入陰影逐一射殺。在一間有二層走廊的屋子裡幹掉所有敵人後，進入左邊黑暗中的應急通道。出來後發現身處下水道，這裡面陰暗潮濕、霧氣瀰漫，沿著左邊的牆壁找到閥門，關閉綠色的氣體噴出後，發現前面兩名守衛正向這邊靠近，一有動靜就會在這狹窄的空間裡丟手雷。看在附近有油桶的份上，掉頭逃跑一次吧，等爆炸過後再把這兩個傢伙幹掉。

從剛剛被手雷炸開的牆壁出去就是貨物區，這裡敵人較多，最好躲在箱子後面開火，可以減少受傷的機率。守衛全都消滅後也不要急著出來，繼續在陰影裡等機器人現身。這種人類坐在裡面操控的重型裝甲火力兇猛，直接對抗毫無優勢可言。等到這個傢伙驚的差不多背對 Riddick 走開的時候，跳出來瞄準它脆弱的後背，掃射一番就可以將其幹掉。乘坐著電梯到達 Prison Yard。



▲ 屍體是沒有威脅的。

第五關 Prison Yard Riot

從混亂的聲音判斷，監獄裡已經全民皆兵了。先不要急忙投身戰鬥，到上面轉動閥門，然後在這裡隔著柵欄使用視角縮放能力，瞄準守衛的頭部射擊。從剛剛開啟的門回到熟悉的牢區，小心四周牆上的機槍，務必在遠處破壞掉。善於利用地形的話，除了進入陰影偷襲守衛，也可以瞄準頭頂巨大的風扇射擊，計算準確就可以把下面的守衛砸得稀爛。一路殺到院子的入口發現大門緊鎖，折回牢區的另一端也就是通向醫務室的走廊，會遇見趕來支援的兩名守衛，他們身上有步話機，Riddick 偽裝守衛說這邊已經搞定，可以開門，守衛就真的把這裡所有的門打開。回到院子，察覺這裡已經埋伏了敵人，面對撲來的守衛，措手不及的Riddick 只得和他一道墜入深坑。



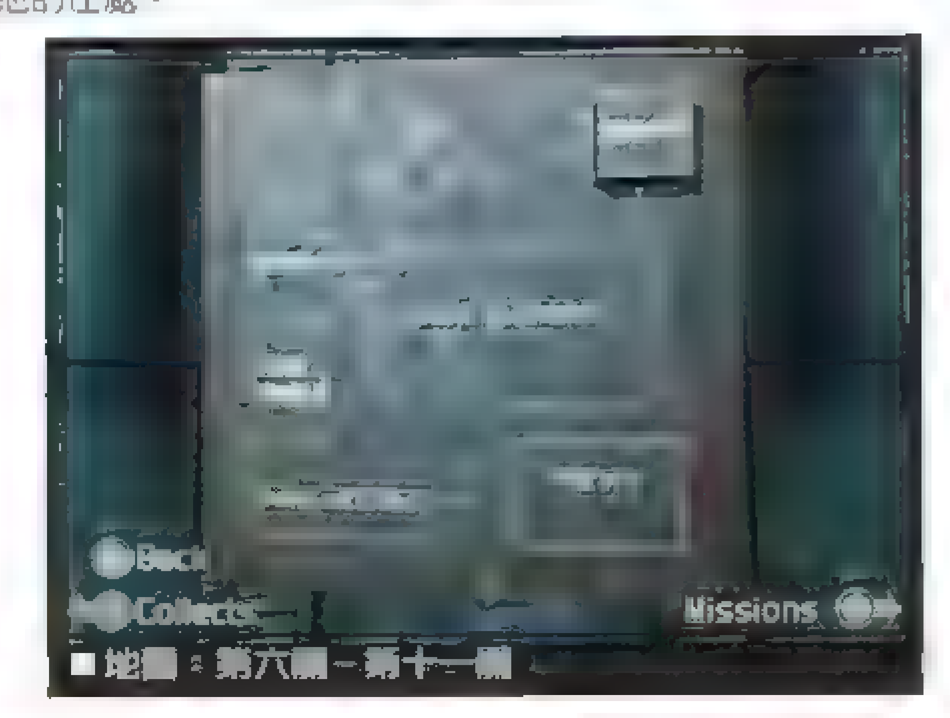
▲ 爆炸效果令人滿意。

第六關 The Pit

Riddick 醒來的時候發現身處監獄下層的地下坑洞中，旁邊還有一把槍，槍邊是一具屍體，顯然他成了替死鬼。槍上的手電摔壞了，無法關閉而且只能再維持兩分鐘的照明。上好子彈從深坑的唯一出口，來到一處錯綜複雜四處是發光液體的走廊，四周閃過的陰影預兆著將要發生不愉快的事情，果然不多久前面就開始源源不斷的奔來人形的恐怖生物，好在一槍可以解決掉一個，只要順著怪物出現的方向就不會走錯。在最底層的盡頭可以找到一個閥門，轉動它聽到聲音似乎是上面傳來的，繞回到上層的同一個位置，可以看到一個燃燒的照明彈，發現原本關閉的門已經打開了。從這裡離開這個鬼地方，穿過低矮的通道就可以看到紅種肥佬 Pope Joe，他會將Riddick 帶到他的住處。



▲ 出色的光影效果。



■ 地圖：第六關～第十一關

第七關 Pope Joe's Den

Pope Joe的家像個防空洞，在一旁的箱子裡可以拿到照明彈。凡事都有代價，Joe開出的條件就是要Riddick幫他去下層找回voicebox，這樣就可以免費提供醫療。準備好武器乘電梯回到陰暗的地下，左轉沿著走廊進入一間破舊的空房，這裡集中了不少的怪物。在最裡面的一個房子可以找到voicebox。把這個聒噪的東西拿回去還給Pope Joe，聽著廣播心滿意足的他，就會馬上動手治療Riddick的外傷。但在治療完畢後Riddick的身體似乎有了其他的改變，也又聽到命運女神的聲音。一陣眩暈後發現所有的光亮都和正午的陽光一樣刺眼，但就在此時，原本伸手不見五指的黑暗，卻變得同白晝一般明亮。



▲完美結合的效果



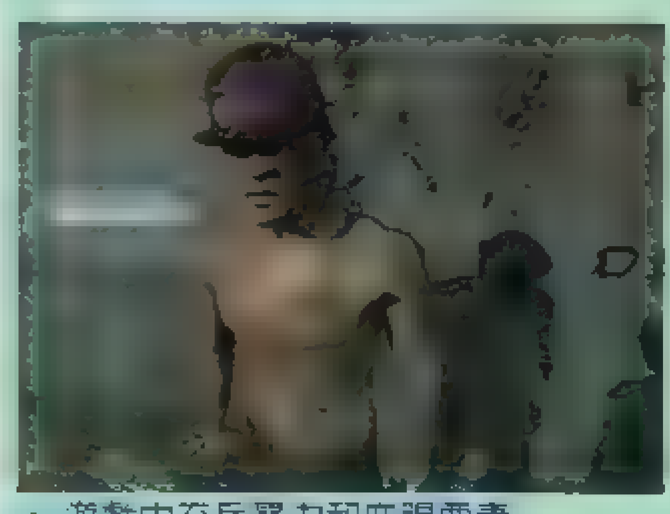
▲遊戲中充斥暴力和血腥要素。

第八關 Dark Tunnels

從通風管道出來發現這裡是漆黑的地下通道，但是對於此時的Riddick來說，黑暗已經不是阻礙視覺的屏障。這裡的地形非常簡單，除了兩邊的隔間裡藏匿的怪物外，就只剩下一小段迂迴的彎路，向左繞到盡頭可以看到牆上的梯子，爬上去黑暗就會剎時退卻。



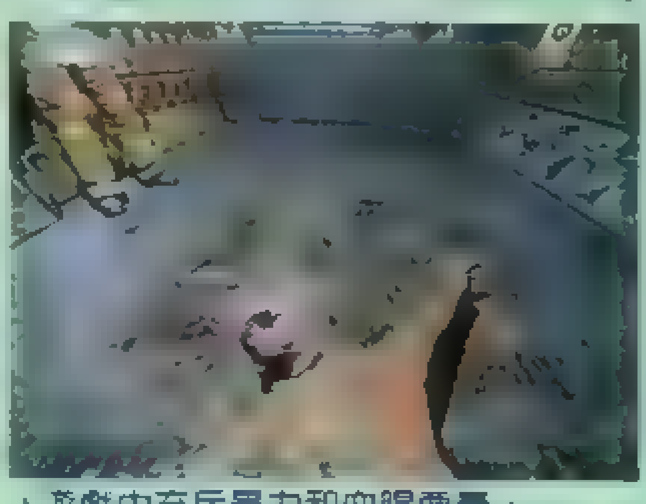
◀從背後扭斷敵人的脖子。



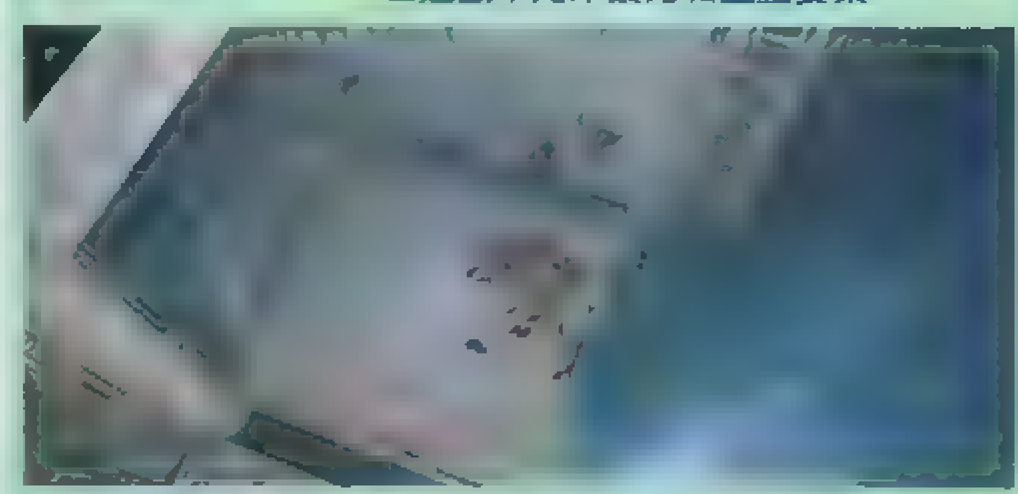
從高處落下可以壓死敵人。▶

第九關 Showers

戴上墨鏡後Riddick才能勉強忍受浴室中明亮的燈光，當然最穩妥的方法就是找到牆壁上開關，讓黑暗籠罩每個角落。在左邊的洗手間發現有人正在上大號，有興致的話可以關掉燈惡作劇一下。更衣室是浴池裡面不能錯過的場所，可以在裡面找到不少彈藥和錢，最主要的還是一套全身的夾克，可以提高些許防禦的能力，從浴池出來就是通向衛兵起居室的走廊。



▲遊戲中充斥暴力和血腥要素。



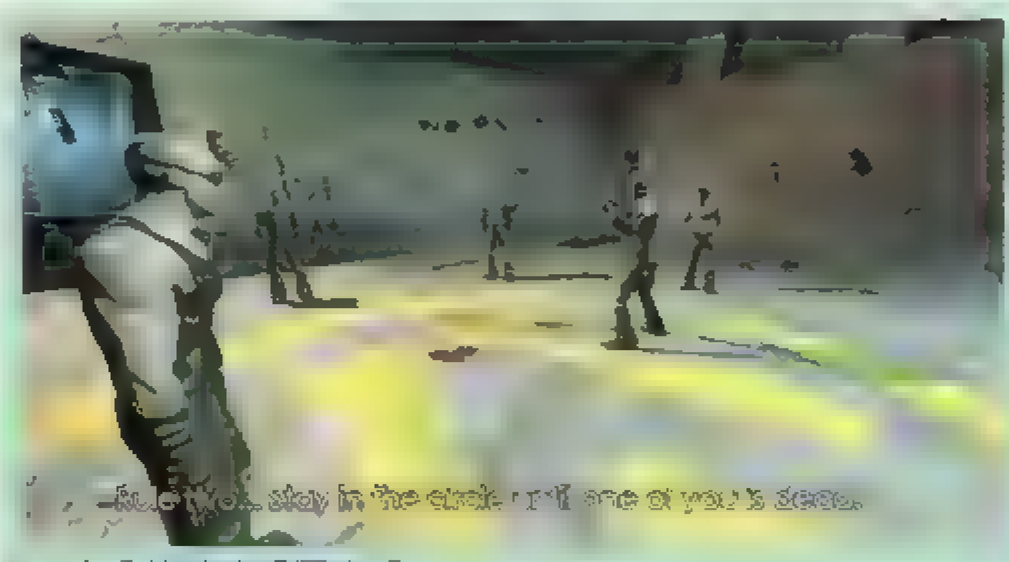
▲不守規矩的下場

第十關 Guard Quarters

進入守衛的寢室，從屋子裡面的一個升降梯口跳下去，是同上面一模一樣的房間，在屋子中央拾到Vent tool，用來開啟牆上的通風口，爬過去又是相同的格局，有興趣的話就再去按門鈴。離開這裡就是守衛的生活區，遠遠地繞過幾個大廳，直到聽見下面有流水聲。經過這裡在A412大門前幹掉一個坐在椅子上的看守，就可以使用門邊的視網膜掃瞄儀，發現行不通，只好另闢蹊徑。回頭翻過欄杆掉下去，鑽過通風管道進入裝備室，裡面有很多彈藥，比較重要的是一套黃色的高級裝甲，Riddick穿上去風格煥然一新。返回到有視網膜掃瞄儀的A412號大門，進入左邊的走廊來到娛樂室。

▲對囚犯嚴格的管制和約束

▲遊戲中充斥暴力和血腥要素



▲十分傳統的格鬥方式。

第十一關 Abbott

由於之前找到了同其他守衛一樣的裝扮，因此不會暴露身份，可以在娛樂區自由的行動。同坐在最裡面椅子上的Bondo交談，問及這裡的老大Abbott的情況時，他透露說頭兒只對槍支感興趣。那裡會有槍呢？問問一旁的店鋪老闆，果真得到給Abbott稍去新到貨的特製來福槍的差事，對Riddick來說就等於是給Abbott稍個棺材了。乘電梯上樓，左轉進入高級居住區。在丁字路口左轉，走到盡頭尋找Abbott的門牌，準備好武器後按門鈴，選第三項說給他拿了新到的改裝來福槍就可以進去。門一開就發現Abbott這老狐狸已經有所警覺，操好傢伙朝Riddick掃射，躲在掩體後面不多時就會發現，這傢伙會按照一定的路線跑來跑去，只要躲他必經之路開槍就可以打敗他。就在戰鬥結束後準備瞭解了Abbott時，背後竟殺出不甘心丟掉Riddick這個大買賣的賞金獵人Johns。隨後Hoxie帶著守衛進來，把在場的三人全部帶走。



▲失敗並不都意味著經驗的積累。



■地圖：第十二關－第十九關

第十二關 Tower 17 Base

由於嶄露頭角過了頭，Riddick被送到了Butcher Bay最危險、最黑暗的牢獄Tower 17，這裡的床鋪簡陋骯髒，出來後發現監牢類似蜂箱一樣堆砌在一起，每間房的上面都正對著望不見底的深坑。跟著其他囚犯進入電梯，這裡的管理更加嚴峻，連守衛都不會直接接觸到犯人。目睹一個哭喊著要出去的傢伙，被亂槍射死在電梯裡後跟著黑人Rael出去，同他交談可以大致瞭解一下這裡的情況。雖然沒有像Rust那樣的地頭蛇，但這裡實行更恐怖的死亡角鬥活動，基本上都是通過拳頭說話。按照Rael的提示從旁邊的門下樓，在中央寫著大大17的空場找到Dogbone，他會告訴Riddick這裡的領袖人物Jagger已經注意到新來的犯人並非等閒人物，但仍要測試一下才能相信Riddick的能力。Dogbone提出兩條路可選，一是想辦法弄到毒品，就可以被守衛抓走。二是通過角鬥幹掉Abbott手下最得意的打手引起他的注意，這兩種方法都可以讓Riddick獲得逃出這裡去見Jagger的機會。



▲牆上的塗鴉儘是恐嚇威脅之語。

路線A ▶ 毒品

這條線路比較簡單，只要完成D區毒販Twotongue的任務（見支線任務9）就可以在他那裡買到毒品－G-smack，三克裝。確認身上攜帶違禁的毒品去靠近A區的守衛，搜身後就會直接被帶去見Abbott。

路線B ▶ 角鬥場

最直接但也比較辛苦的路線，同Dogbone旁邊戴黑帽子的黑桃Centurion交談，他是管理角鬥的負責人，或者也算是經紀人和莊家。付他錢就可以尋覓對手開戰，第一次黑桃Centurion會推薦大門前攔路的Harman，確定要和他打後，跑去和這個藍皮膚的傢伙說一聲，再回到Harman這兒就可以開始格鬥了。規則很簡單，只要不出圈並把另一方打死就算獲勝。作為第一個對手，Harman實在不夠水準，出拳猛攻就能幹掉他。

贏了第一場戰鬥後拿到些獎金。戰鬥中如果受傷，可以找該區的守衛Ropes，付給他10UD就可以進入他身後的醫務室，由於每次都要花錢，因此在損失四格以上的時候再去比較划算。花錢再買一個對手，黑桃Centurion告訴Riddick下一個目標在B區，高大威猛赤膊紋身的Baasim。

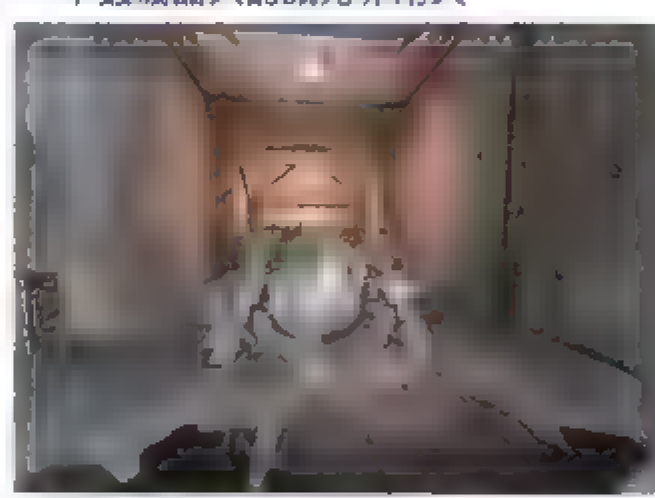


▲重型機器人是遊戲中最過癮的武器。

第十三關 Recreation Area

從大門出去可以看到前面是A區的大門，旁邊還有兩道門分別通向Feed ward和Tower 19。進入A區，小心不要靠近右邊的守衛，否則會被搜身。這裡有兩名PPP的成員，其中戴帽子的Cricket有武器賣，錢夠多的話可以買把自製的匕首拿來角鬥。這裡的支線任務非常多，都可以透過交談獲得。C區有一個臉上帶著紅十字的Craps，用S/L法可以在他這裡賭錢。在B區找到總在祈禱的Baasim，告訴他想要打架就可以，回去找黑桃Centurion開戰。Baasim比之前的藍皮膚厲害不少，但並不是Riddick的對手，下一個對手是Sawtooth，3K幫派的成員，位置是Feed Ward某處。


▲ 甲蟲機器人的威力非常大。


▲ 造型可愛的監視機器人。

第十四關 Mine Entrance

進入Feed Ward，這裡是囚犯用餐的地方。由於之前的戰鬥中殺死了藍皮膚幫派的Harman，這時食堂入口處的一個傢伙會不由分說地跑來報仇，後退到回形走廊幹掉他，這裡沒有監視器所以不用顧慮屍體的問題。從他身上拿到一罐毒藥，這個道具可以用在支線任務中。Feed Ward裡面左邊暴飲暴食的大胖子就是Sawtooth，跟他打過招呼後先不要回去找黑桃，進入食堂最裡面可以從一個叫Monster那裡買武器，這傢伙根本就是土製武器庫，匕首棍棒一應俱全。錢夠的話一定要買最貴的棒子，這是目前能弄到最厲害的凶器了。

回到17號區跟黑桃Centurion說要求開戰，胖子Sawtooth自然不是Riddick的對手，沿著圈來回遊走即可打敗他。付過錢後到D區去找Cusa，幹掉他可以得到多些獎勵，畢竟這是倒數第二個對手了。接下來就是終極角鬥士Bam。對付他只要始終保持距離，在他靠近的時候用棒子敲一下頭，然後利用Bam停頓的時間跑開，重複這個動作就能擊敗他。現在就可以在守衛的陪同下去見Abbott。儘管通過戰鬥相對吃力，而且補血只能用一次，但好處是可以得到獎金和香煙，用另一種方法見Abbott的話會漏掉些事件。

無論用什麼方式見到Abbott都免不了一場惡戰，Riddick爆發出超能量同時擊倒了四名守衛。Abbott相當難纏，當他衝過來的時候立刻換上棒子給他一下，然後退後開始跟他兜圈子，注意避開他的警棍，否則挨一下就可能頭暈目眩，進而被他逼得無力還手。敲爆Abbott的頭後，拾起他的武器，拿走地上的磁卡。進入電梯右邊的門就可以使用夢寐以求的醫療站增加一格生命了。返回Tower 17找黑桃Centurion，可以要回之前打架押進去的錢。幹掉了這裡的老大，現在是去找Jagger的時候了。


▲ 考驗分析能力的一個關卡。
▲ 布娃娃系統。

第十五關 Work Pass

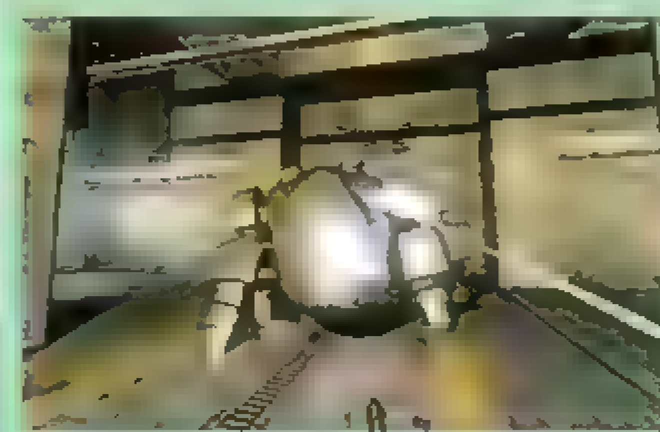
穿過D區就可以進入Work Pass，小心左邊的機器守衛，因為現在沒有槍，所以只能在被發現前衝進右邊的Power Central。這間屋子除了守衛的手電，就只有微微發亮的操作平台，只要有黑暗就可以成為Riddick的領域。觀察守衛的巡邏路線，在他們互不靠近的時候尾隨上去絞殺。幹掉這裡的維修工後可以拾到Vent tool，用來打開左邊最裡面的通風口，爬進去後留意壁上的路標，Riddick認為自己成功的找到了通向礦場的捷徑。

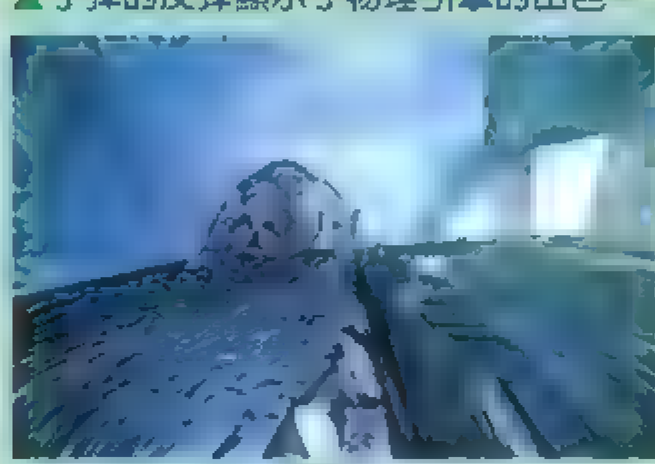

▲ 逃離碼頭的一連串戰鬥十分激烈。


▲ 第一次遭遇這個大傢伙時恐怕會手足

第十六關 Mine Entrance

電梯停止運動後看到下面的兩個守衛交談著走出，不要下去自討苦吃。在電梯上使用夜視能力，可以找到通風管道上面的入口，跳進去向前就可以進入一個走廊，幹掉在通風口前晃來晃去的守衛。左轉小心走廊盡頭的看守，不要驚動也踩上右側上方的通風口。從這裡彈過去可以進入一間倉庫，環視四周發現原來是頂部的電梯控制室，巨大的風扇前站了一名敵人，不要客氣將他推到風扇裡去。找到電閘關閉風扇，然後借助交錯的扇葉跳下去。前面的大門通向安全檢查站

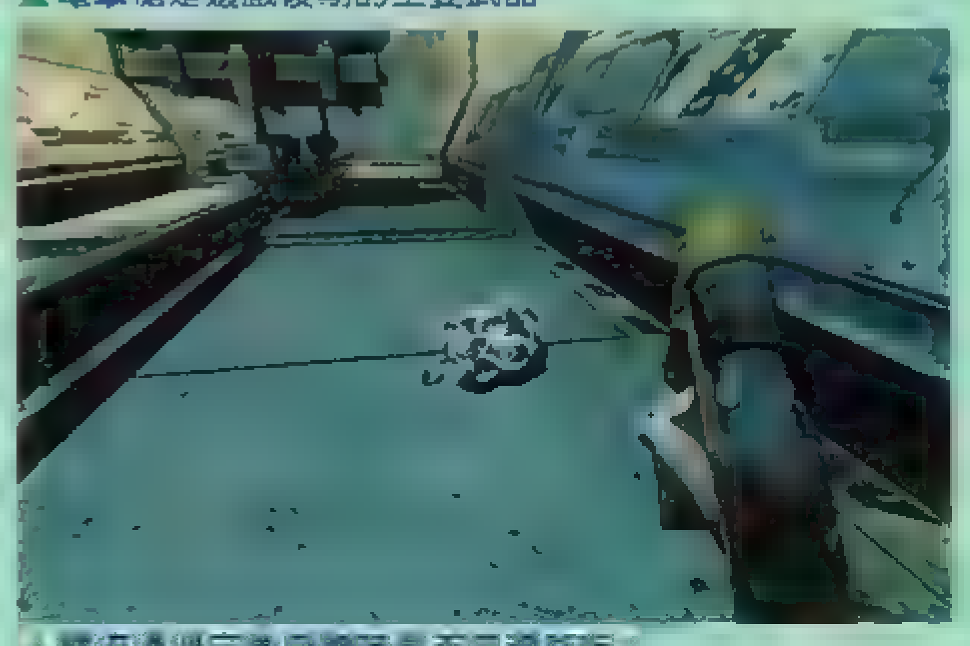

▲子彈的反彈顯示了物理引擎的出色


▲它需要一顆手雷就可以解決

第十七關 Security Checkpoint

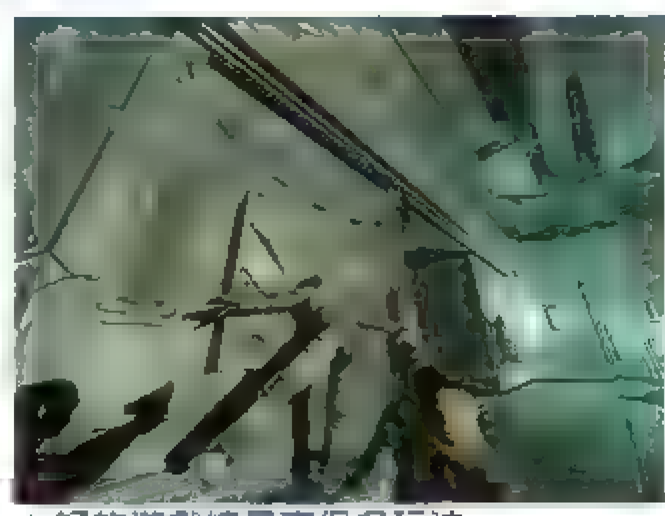
安檢站裡有三名敵人，兩個守衛和一個機器人，其中機器人身後就是進入礦區深處的入口。首先靠左潛行到箱子後面，到盡頭爬上平台向上看，就可以發現陽台下面的橫梁，從這裡盪過去就可以越過兩名守衛。爬上箱子小心不要被機器人看到，準備好後跳下去直奔向大門，這時被發現也無所謂，一口氣跑過有電子保護的走廊，穿過大門就可以進入採礦區。


▲電擊槍是遊戲後期的主要武器。


▲電流通過守衛身體時是否有震撼感

第十八關 Upper Mines

這裡場景開闊但缺少陰影，注意觀察右邊平台上兩名守衛的巡邏路線，避開他們的視線跑到箱子附近，然後借助陰影，從左邊的通道進入礦場中央的建築。這裡有很多飛蟲，閒來無事可以抓來玩，此外支線任務也會需要這些飛蟲。上樓梯到二樓，在一間屋子裡幹掉威脅一名犯人的守衛，同這個叫做Mosely藍皮膚交談，他會告訴Riddick身後的門可以進入礦坑內部，但是密碼在另一個守衛身上。轉身進入來時正對面的走廊，躲在陰影裡等待守衛，瞭解他的路線後，注意觀察牆壁上的一個燃氣罐，打開它再回到陰影中，等到守衛靠近時迅速後退，只要他發現Riddick就會開槍，而火藥就會引爆已經充滿毒氣的房間…在屍首旁拾到磁卡，回到Mosely那裡開門進入運輸艙。


▲好的遊戲總是有很多玩法。


▲如果碰到有人墊背的場面，戰鬥就會十分有趣。

第十九關 Cargo Transport

這裡是礦坑運輸資源的地方，醫療機對面有兩排傳送帶不斷的運輸箱子，隨便挑選一個托盤下降到一層。看到一名囚犯剛剛把守衛處理掉，同Armadaro交談，可以買到一把Tranquilizergun，這把武器可以射出一團高壓電將目標電昏，當然更有用的是可以破壞掉普通的燈，畢竟黑暗對於Riddick來說就是最擅長的武器。從一層的門出去就可以進入礦坑中心。


▲監獄中的KKK黨派。

第三十關 Mining Core

使用左邊牆上的醫療機補血，右側的大門先不要打開，向前幹掉平台上的守衛後，隔著欄杆滅掉所有的燈，等到從電梯裡走出的守衛和機器人，全都進入礦坑的通道後跳下去，擊昏礙事的維修工進入左邊的通道。朝礦坑內的機器人開槍把他引過來，然後等他進入燃氣罐爆炸的範圍時現身，想辦法逼他開槍就可以欣賞火爆的場面了。

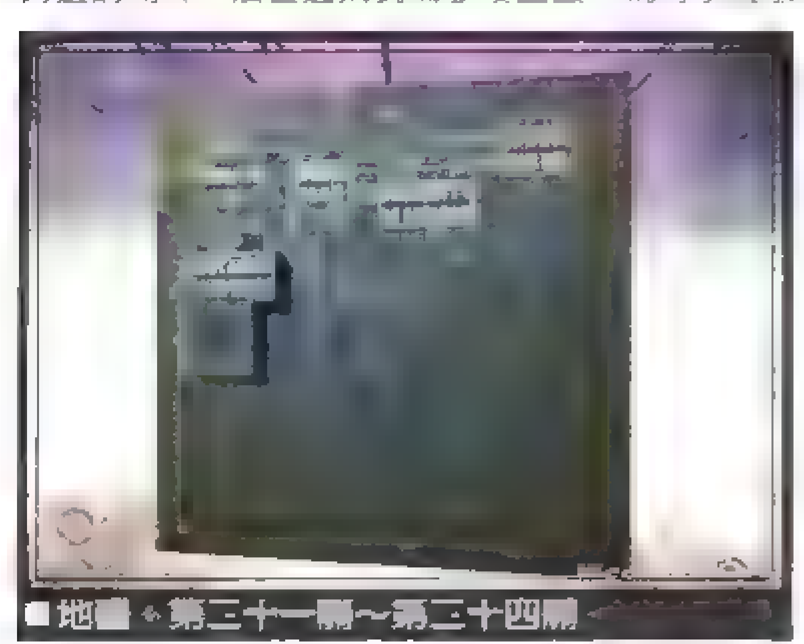

▲虐待犯人的一群守衛。

在礦坑入口靠右側來到集裝箱的後面，就可以找到地下領導者Jagger Valance。他很欣賞Riddick能夠衝破阻礙找到他，告訴Riddick毒氣室的密碼後，他說需要把裡面的一個盒子拿回來。繞過集裝箱幹掉工廠門口的守衛後，右轉進入毒氣室，正面牆上的燃氣罐很明顯是做什麼的，炸死毒氣室門口的守衛，在被封住的門前輸入密碼從下面的洞鑽進去。這裡四處佈滿著粉紅色的霧，吸入稍多就會致命，要盡快跳上箱子，走到盡頭後深呼吸，一口氣跳下去，鑽入牆上的洞口，拿到地上的盒子後馬上返回箱子上，只要不被抓到就應該沒太大的危險。將這個盒子拿給Jagger Valance，他就會告訴Riddick炸藥在Jupiter手中，而這個綽號是木星的傢伙就在Tower 19。

返回Cargo Transport，這次搭上升箱子的順風車到第二層。看到黃色的箱子後爬入旁邊的通風管道，小心的跳到另一個管道內，就可以回到進入礦區時乘坐的電梯，現在有啟動電梯的密碼了。來到上層左轉爬上箱子，可以看到隔壁的屋子裡停著一架機器人，把四周的燈滅掉後，爬到牆的左端跳上去，就可以看到屋頂的橫梯，重新回到Power Central，發現右邊盡頭的門前多了一個守衛，幹掉他就可以進入裡面的應急通道。

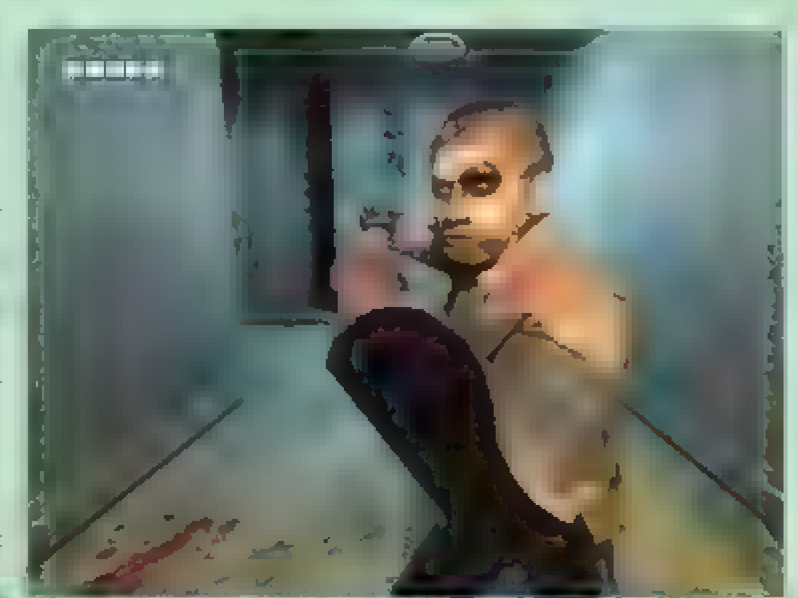
第三十一關 Security Research 1

進入一間有平台的屋子，關掉燈上面的守衛就變成無頭蒼蠅了。爬上去幹掉他，進入左邊的門，處理掉一個維修工後，Riddick發現一架閒置的機器人正安靜的在玻璃窗內充電。跳下旁邊的欄杆，沿左邊找到梯子後上去，就可以駕駛機器人了。機槍和機械臂的橫掃，無不是以一敵百的恐怖武器，順著敵人出現的方向可以一路殺至E-12區。


■地圖：第三十一關～第三十四關

第三十二關 Security Research 2

這個區域會有同等級的機器人出現，不過只要不斷平移並保持集中的火力，就可以輕鬆幹掉它們。在有箱子的屋中使用夜視能力，殺掉上下兩層的全部敵人後跳出機器人。爬上箱子進入二層走廊，[illegible]紅色按鈕，按下去就能恢復電力。回到機器人繼續像坦克一樣橫衝直撞。穿過E-13、14和15區，在C-4區的大門口會看見兩個新型的機器人，火力較之前的敵人迅猛許多。躲在角落掃射兩個身材纖細的機器人，等它們停止舞動[illegible]，爬上箱子[illegible]對面的通風管道中。從管道出來發現是Tower 17牢區的上方，為了避免被監視器發現，可以打壞四周的燈再前進。進入丁字形[illegible]，可以看到牆壁上標有Tower 19的方向。


▲他會是遊戲中死得最高尚的無名氏。

第三十三關 Tower 19

[illegible]，發現前方集裝箱下去卻找不到梯子，看來明白要Riddick做什麼了。等待下面的守衛出現在視野中時跳下去，讓他死於自由落體。拿到他身上的白色磁卡後使用電腦，再從左側的門出去。回到牢房，在中間的房間找到Jupiter，接過他手中的炸藥，目睹這位老兄慘死在兩旁守衛的槍下。殺入牢房逐一幹掉兩名守衛後，看準時機跳上前方不斷下降的集裝箱。


▲犯人身上大都有個性紋身。

第三十四關 Container Router

跳入集裝箱旁邊的地下入口，在裡面摸到盡頭，爬上長長的梯子，處理掉在這個小平台上轉來轉去的守衛。找到一個垂長的梯子爬上去，可以看到一個通風口。出來後落到一個紅色的箱子上面，等下面的守衛走開後跳下去，尾隨他到梯子前，幹掉他爬上梯子就可以進入二樓，前面的路斷了需要繞過去。

經過醫療機，進入燈光閃爍不止的房間，擊斃維修工可以拿到一個紅色的磁卡。到走廊盡頭使用電腦，啟動下方的運輸軌道，不料集裝箱像火車頭一樣猛衝向緊閉的大門。看來只剩下另一條軌道可以碰碰運氣了。回一層，打開紅色箱子對面的門，發現這裡就是之前爬梯子上來的小平台，進入對面的通道打爆所有的燈，這樣就可以清楚地看到地面的黃色激光，碰到的話會死得很像蜂窩。如果想省掉些麻煩，就爬入右邊牆上的通風管道，出來後幹掉一個守衛，經過上面畫著X的大門，就可以在盡頭找到另一部電腦，操作了一下發現電量不足。

回頭進入畫X的大門，在遠處電昏兩名守衛後爬下站台，在軌道邊可以找到發出紅光的電力控制室，跳下去合上電閘。回去使用電腦，終於成功地開起了運輸軌道，來到電力控制室旁邊的軌道，看到集裝箱已經開始運作了，跳上去下降不多久就會卡住。看到對面平台上的通風口嗎？回到Mining Core，再穿過入毒氣室，在拾到盒子的地方安放炸藥，出來就會有機器人攔個正著，不過它似乎比Riddick還緊張。

第三十五關 Crash Site

炸藥爆炸時的衝擊波破壞了電梯，押送Riddick的守衛爬出去探查情況，只留下一個人盯着這個重犯，想當然爾要幹掉他囉！順着照明棒摸到另一個守衛後面，目睹他被一頭巨大的怪獸拔掉了腦袋後，進入怪獸的巢穴，這是目前唯一的出路。

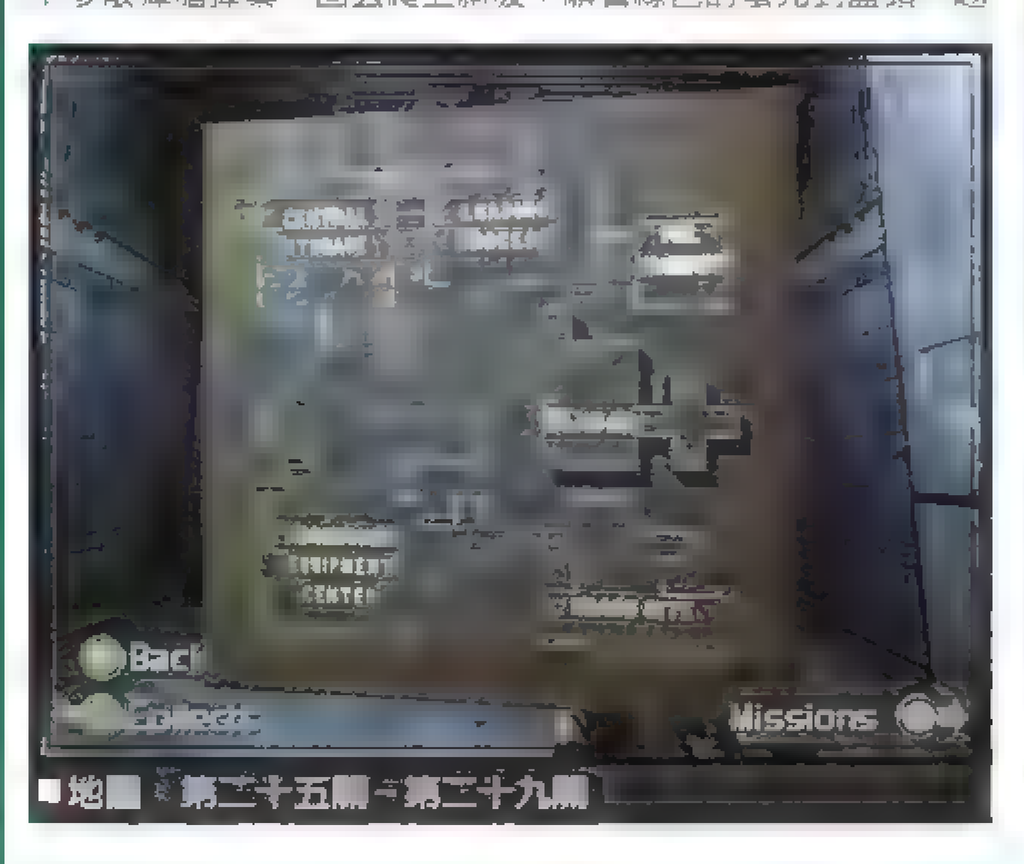


▲這個傢伙將會飽受毒藥的折磨。

第三十六關 Abandoned Equipment Center

在下面可以拾到些手雷和散彈槍，先把手雷準備好，在外面的空地會遇見大傢伙，儘管看起來兇猛，但速度很慢，丟一顆手雷在它肚皮上就可以擺脫它了。接下來的戰鬥會比較討厭，四處是小怪獸撲過來，這裡需要盡快逃走，不要和怪物糾纏。

在第一次遭遇小怪獸的地方左轉可以看到一個斜坡，先不要上去直向前可以來到斷橋上，從守衛屍體被拖走的地方拾到不少散彈槍彈藥。回去爬上斜坡，順著綠色的螢光到盡頭，越



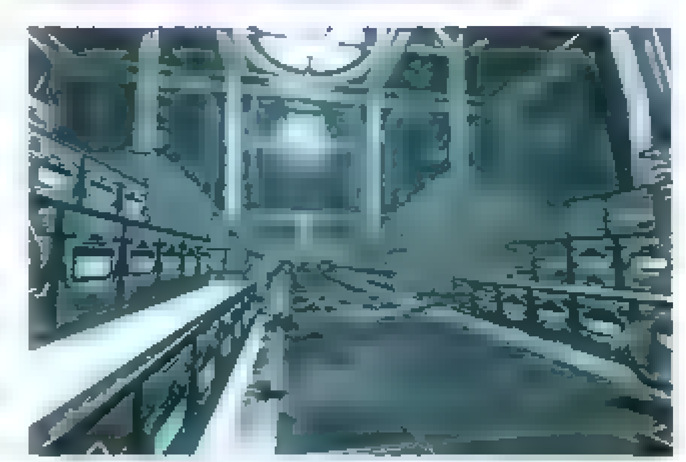
■地圖：第二十五關～第二十九關

過箱子來到一個類似基地的走廊，左邊設備中小[illegible]門[illegible]不緊，顯然需要一個開鎖工具。走到滿是爬蟲的右邊，一路殺到底從箱子上拿到Vent Tool，進入前面的通風口。出來後鑽過左邊牆上的洞，發現這間屋子裡的鑽探車沒有能源無法啟動。打開醫療機旁邊的門，出去就是斷橋的另一端，從一個守衛的屍體邊拾到彈藥和鑰匙，然後跳上繩索滑到對面。原路返回一開始無法開啟的門前，使用剛剛拿到的鑰匙就可以進入設備中心。

▲戰鬥難度十分平衡

看到醫療機後可以在左邊的箱子旁找到手雷，從洞口進入供電室，看到一個大型的充電器，找到控制板恢復電力後，小怪獸會源源不絕地湧出來，掉轉方向開門進入一條冗長的走廊，衝到盡頭就是倉庫。裡面有很多物品可以拿，當然最終要的是那顆電池。回到設備中心把電池裝入充電器充電，然後原路返回鑽探車那邊，在隔壁的房間碰見另一個大傢伙，對付它很簡單，只要跑到鑽探車的屋子裡就安全了，看準了就往洞口裡丟手雷。裝好電池啟動鑽探車，不料這個大傢伙衝出不久後就掛了，好在多少撞開了一道門。從下一道門的缺口爬出去，在斜坡上找到一個通風管道，從斷口處跳進去就可以離開設備中心。

第三十七關 Central Storage


▲ 概念強烈的場景。

在通道內看見下面的敵人正同怪物打得火熱。離開通道後發現身處一個狹小的平台，下面的守衛和機器人正在奮力的屠殺怪獸，走到邊緣跳上橫梯，爬到另一個平台上，從這通道就可以進入剛剛路過的房間，幸運的話還能看到守衛在射殺怪物，不要打擾他。右轉進入電梯發現似乎有什麼東西卡住了，爬到電梯頂，扳動制動閘就可以下降了。從電梯出來看到激烈的戰鬥，在一旁等待勝利者防不勝防的時候坐收漁利一下，可以從機器人的屍體上拾到遊戲中最強的武器 Minigun，按住扳機一路掃射著衝破重重阻礙，奔向 Loading Docks 吧。

第三十八關 Loading Docks

由於敵人基本上都在忙於戰鬥而無暇顧及 Riddick，因此可以快速衝過幾條走廊，進入 Loading Docks 從另一個門出去，經過若干走廊和電梯後進入裝載區，幹掉遇到的所有敵人，右轉進入斜升的貨梯，按下按鈕到達頂層後，躲到箱子的陰影中去手雷幹掉前面的守衛和機器人。接下來的路線十分簡單，但路上敵人眾多，進入另一個電梯入口，肅清這裡的敵人後乘電梯至上層，出來幹掉一個機器人後，最好拿取它的 Minigun，殺入控制室把大門打開，如果身上帶有能量棒，還可以裝入這裡的醫療機補血，整裝完畢就可以進入燃料傳送區。

第三十九關 Fuel Transport

一開門就是一個龐大的機器人直奔 Riddick 撲來，用普通武器是無法傷到它的，只有利用四個柱子躲避它的掃射，再不斷的射下上面運輸的能量罐，炸到它才能取勝。摧毀機器人後右手邊的牆上掛著些散彈槍，基本上是用不著，還是要帶上 Minigun。


▲ 遊戲的界面相當前衛。

進入中央的大門，拿起最強的武器瘋狂掃射吧，沒有人能阻止得了 Riddick。殺光所有擋路的敵人後，飛船的梯子才會放下來。



■地圖：第三十一關－第三十二關

第三十一關 Cryo Pyramids

醒來四周全是一模一樣的冷凍箱金字塔，Riddick 用盡全力掙脫出箱子，不料一出來就因為缺氧昏迷了，醒來時發現有幽浮一樣的機器人追來，拾起地上的金屬棒給它迎頭痛擊，結果發現機器人越來越多，跟它們兜圈子最後從大一點的機器人出來的門跑掉。

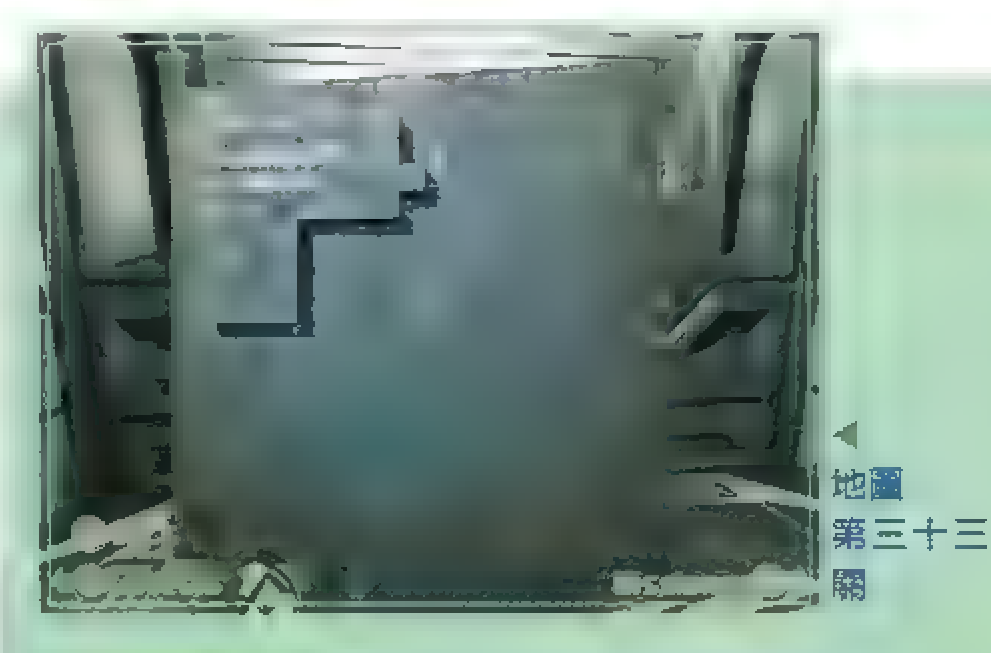
第三十二關 Facility Control

到了走廊驚覺還是逃不掉機器人的追擊，當前面的大門封死後，立刻跳入地下通道，解決掉這裡的機器人，從盡頭的出口爬上走廊，就會遇到持槍的敵人。跳入對面的地下通道，瞄準幽浮機器人射擊，一槍一個，出來後看到遠處電腦前的敵人，爆他的頭後馬上幹掉右側資料室的敵人，使用電腦開啟一間始終緊閉著兩個大型機器人的門，原路返回，沿途會碰到不少當靶子和送彈藥的敵人，基本上都可以一槍搞定。通過剛開啟的門進入到機器人倉庫，盡頭有一架極酷的 Heavyguard，坐上這個大傢伙可謂所向睥睨。原地不動將所有的機器人都摧毀，走右邊的大門會遇到一堆機場的大傢伙，幹掉它進入辦公大樓。


▲ Eye-shine 是非常出色的探索道具。

第三十關 Exercise Area

冗長的黑幕和對話完畢後，Riddick 清醒過來，發現自己身處一個圓形的密封艙內，裡面只有四個床位和一個吊臂。里斯醒來後環視四周，發現牆壁上寫著大海、白港、樹木和海浪，書會提示有2分鐘的時間可以找出逃跑的方法，但這房子裡似乎沒有任何可以打開的通道。不多時，Riddick 就因為缺氧昏迷過去，等到醒過來發現右邊多了個夥伴，和這個叫 Magico 的傢伙交談無效，因為他馬上就暈了過去，被機器臂拾起來放入冷凍箱內運走了，里斯三進來的夥伴換成了 Napoleon，他也很快就倒下了，不過這時 Riddick 似乎看出了點眉目，里斯三醒來 Riddick 就跑到左邊 Magico 的床上，對準 Cryo box 也就是冷凍箱按使用鍵鑽進去，等到手臂把 Magico 丟來時再把他踢出去，這樣就成功地逃出了密封艙。



◀地圖 第三十三關

第三十三關 Corporate Office

電梯門開啓的剎那，激昂的音樂連同巨大的Heavyguard已同時動起來，這場戰鬥根本就是毀滅性的、完全壓倒性的大掃蕩，敵人根本嚇得毫無戰鬥力，坦克般衝到下一個電梯內喘息一下。離開電梯又是屠殺，消滅掉兩名守衛後，小心右邊倉庫裡跑出的機器甲蟲，只要能夠頂得住著一輪激戰，Heavyguard的作用也就到此為止了，不然真的會把整個基地給毀掉。來到開啓大門的紅色按鈕前，按下按鈕立刻向外奔跑，到了盡頭Johns的飛船會及時趕到。



▲這個胖子改變Riddick後期的命運

第三十四關 Take Off Platfo

一場漂亮的逃亡，隨著Johns駕駛的飛船及時趕到而完結，但Riddick並不接受眼前這個賞金獵人的虛情假意，打昏Johns後Riddick直接把飛船開入了Hoxie的房間，一番關於威逼和退讓的對話尚未結束，Hoxie這個老油條就已經順利跑掉，留給了Riddick兩個強大的私人護衛，迅速拾起地上的Minigun，輪流掃射著兩個會隱形的傢伙，只要不停止射擊，Hoxie的私人護衛就很難還手。沒有了最後的保護，被Riddick轟出來的Hoxie，面對剛剛起身恢復狀態的Johns和咄咄逼人的Riddick已經語無倫次。裝扮成衛兵和囚犯的Riddick和Johns兩人成功逃離著夫瀆，而被打扮成Riddick模樣的Hoxie，則睜大了雙眼看著自己的手下盲目的亂槍掃射過來…



■地圖／第三十四關

支線任務

1.醫務室的密碼

在Prison Yard A31號房間門前會看到Shabby，詢問他為何受傷，這個滿頭紗布的傢伙就會告訴Riddick是Molina幹的。答應幫助他的話（選第2項），就等到準備和Rust開戰前，到A38號房間可以找到品行惡劣的Molina（平時他房間的門是關閉的，等到Rust見過Riddick後就會打開了）。不用給他說話的機會，幹掉他回去通知Shabby已經替他出氣，就可以得到醫務室左邊手術間的房門密碼。此外Molina身上也有一個指環可以拿。

2.Waman的請求

仍然是Prison Yard，進入A37號房間同床上的光頭waman交談，他會說如果哪天Molina死掉了，這個監獄裡就能少些烏煙瘴氣。Riddick自然樂意幫忙，去A38處理掉Molina後再同waman交談，就可以得到25號香煙。

3.Red的獎勵

Prison Yard，幹掉Rust後到院子找Red交談，可以得到30UD作為獎勵。

4.酒鬼

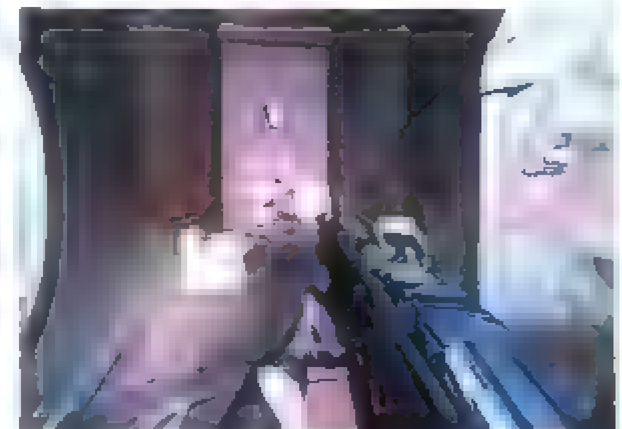
Abbott。進入守衛的娛樂區後同Jenkins交談，可以得到一罐750ml的廉價酒。乘電梯到二層右轉進入一條死路，這裡可以看到喝得語無倫次的Chancellor，把酒給他，讓這個酒鬼繼續慢性自殺，就可以得到50UD和31號香煙。

5.消失的藍皮膚

在位於Tower 17 Base的B區同Jamal-Udeen交談，他希望看到所有的藍皮膚都死掉，答應幫助他。第一個藍皮膚是必須幹掉的格鬥對手Harman。第二個是飯廳門口送上門來找死的，躲都躲不掉。餘下的藍皮膚都集中在Uper Mines，完成礦區的任務後返回Mosely那裡，會看到多出兩個藍皮膚，把他們全部幹掉可以拿到幾樣好東西。回去告訴Jamal不會再見到藍皮膚了，就可以得到24號煙。

6.Jagger 的消息

Tower 17 Base。同C區的黑人Wilkins交談，他會要Riddick去礦區的時候順便瞭解一下Jagger Valance的生死。去過礦區後回來告訴他Jagger安然無恙，欣慰地Wilkins會付些錢作報酬。



▲洗手間突襲。

7.紅色管劑

Tower 17 Base。C區的Gulag說有兩個PPP幫的成員偷了他的紅色管劑，如果Riddick能拿回來，會得到滿意的報酬。那兩個傢伙就是在A區的Asif和Cricket，偷偷尾隨Asif至飯廳，可以看到他在一面牆的木板後面放了些東西（也可以等他走到飯廳前沒有監視器的走廊時幹掉他，可以拿到一張PPP藏東西的地圖），等他離開後過去查看果然發現了紅色的管劑和一些其他物品。回C區把東西還給Gulag可以得到3號香煙。

8.還債

Tower 17 Base。在C區角落站著的Nurse，答應Riddick如果能在Binks的食物中放毒藥，便可以得到一些報酬。Binks在Feed Ward，進入飯廳，左側最裡面的桌子上就放著Binks的餐盤，將剛剛幹掉的藍皮膚身上的毒藥放進去，Binks就會主動來吃，不一會這個在地上扭作一團的無賴就會承諾還Nurse的債。回去和Nurse講Binks的慘相，可以得到第32號煙並可以隨時來借錢。

9.毒品

Tower 17 Base。Twotongue在D區樂上異常的走來走去，很好辨認。他的要求有兩個：找回他的注射器並在格鬥中幹掉Baasim。解決掉Baasim後回頭告訴Twotongue，這個毒癮成性的傢伙說沒有注射器什麼都思考不了，去C區向Gulag問注射器，他也指明是PPP的人偷了那東西。去Feed Ward發現Asif已經等在飯廳的門口，跟他進去可以發現他藏了些東西在牆壁內，裡面就是注射器和些錢。把注射器拿給Twotongue換到55號煙，現在他又要求抓隻蛾才會給Riddick東西，看看四周有小飛蟲落下來時，就用「E」鍵捕捉，拿給他就可以買賣毒藥，主要是必須買到那罐三克裝的G smack。如果有10隻蛾的話可以從Twotongue這裡買到22號香煙。20隻可以買到23號煙（這裡的飛蛾肯定不夠，需要到礦區去抓，那裡蟲蛾漫天）。



▲浴室的儲物櫃內有很多道具可以拿。

10.黑名單

進入Feed Ward入口處看到一大幫人K3的人在東拉西扯，同管事的Cuellas談話，答應幫他找回遺失的告密者名單。其中一張藏在Work Pass裡電力控制室中醫療機左邊的牆壁內，另一張在Uper Mines藍皮膚Mosely旁邊的同伴身上，殺了他們就可以拿到。將兩個名單拿給Cuellas，可以得到17號香煙。

11.隱藏的支援

記得喜歡在Feed Ward走廊看警衛虐待囚犯的Georgie麼？殺死Abbott後和Georgie交談付50JD給他，Georgie答應有機會的話一定幫Riddick共同對付守衛。

12.Shurik的眼鏡

進入Work Pass看到四處閒逛的Shurik，儘管這個傢伙不能幫Riddick進入礦井，反而需要幫他找遺失的眼鏡。在Uper Mines通過Mosely所在的屋子，來到對面的平台上，可以看到下面一個守衛正在監工，等他轉身後爬梯子下去解放礦工Quintana，他會問Riddick見過Shurik沒有，他的眼鏡落在旁邊的箱子上了。回Work Pass的時候將眼鏡帶給Shurik，他答應幫助Riddick阻擋這裡的機器人。

13.Valya與密室

礦區任務結束後，準備從Cargo Transport的第三層返回Work Pass前，先不要進入黃色箱子旁的通風口，爬到箱子上面，對準通風管道跳過去可以爬到上面，右轉會看到斷開的通風口，從這裡爬進去，出來發現身處原本在礦區入口可以看到的一間屋子，幹掉守衛同Valya交談，為了感謝Riddick幫自己解脫，Valya給出了秘密房間的密碼。原路返回Mine Entrance，從下面的通風口回到入口，回到電梯後打開門出來，直向前找到箱子後面的貨梯，使用Valya的密碼就可以進入他的密室了，裡面是一台NanoMED醫療站，可以把血增加至7格，絕對是最有價值的禮物。



▲優秀的遊戲引擎。



撰文/Rare

身兼組隊與輔助角色首選的魔法詠唱者



牧師



在經過上上期雜誌的搶鮮報之後，接下來本期RO專欄的頁數將縮少到四頁，而未來雜誌預定將線上遊戲的部分分離出來，也就是說這次可能是RO專欄的最後一回囉！不過筆者認為RO這款遊戲發行已久，雜誌社這樣做也無可厚非，對於有心鑽研更高層次的玩家，[redacted]不足以滿足其慾望的，因此未來線上遊戲的部分會再做調整。而這次筆者則選擇第二轉職業中最後一個還沒提過的牧師來作為主角，算是為RO專欄暫時畫下一個句點。

『牧師』或『祭司』？

本期的主題是牧師，也就是不少人所稱的祭司，相信常玩RO的玩家都對這個職業並不陌生，這也是雜誌一系列第二轉職業介紹的最後一個。其實祭司就如同之前所介紹過的巫師般，在線上遊戲中經常出現。在大多數的遊戲中，祭司多是輔助系的角色，會使用一些輔助法術、治癒法術；而在許多古文明中，祭司一職確實存在，包括埃及、印加、中國及美索不達米亞文化。祭司是神廟的侍奉人員，負責主持祭祀活動、節慶典禮、念咒祈禱、占卜等，他們是國家一個最特殊的階層。

或許有人會問，為何一種職業，有人叫牧師，有人叫祭司呢？其實筆者在早期沒碰過牧師前，甚至還以為這是兩個不同的職業，不過後來才明瞭，事實上這兩種稱呼都是可以的。因為遊戲中此職業的英文是Priest，這個字可以當作牧師，也可以當作祭司；而實際上，狹義來講，牧師跟祭司是有所不同的，牧師多指基督教或天主教裡神職人員的一種，而祭司在現代社會中則較少看到，主要是指神廟的侍奉人員，神秘色彩較重。不過就廣義而言，這兩者是可以互通的，只不過翻成中文，在字面上有所不同罷了。所以在RO中，此兩者指的都是「Priest」這個職業，沒有所謂的正名問題。以下筆者將以牧師為名，介紹各類型的牧師，接著就進入本期的正題吧！



各類型牧師面面觀

牧師和其他職業的分法不太一樣，比較不適合用能力來區分，而適合以學習技能來做基本的分類。牧師基本上共有下列三大類



轉生術是牧師獨特的強大招式，瞬間秒殺不死系

* 讚美牧師

主要學習的技能幾乎都是詠唱類技能，例如幸運之頌歌、天使之障壁、霸邪之陣、復活術、撒水祈福、光耀之堂等，上列技能不一定全部都要學，主要看個人需求而定。

* 十字牧師

顧名思義就是以學習十字驅魔攻擊這項技能為主的牧師。當然為了學這個技能，其他如轉生術、暗之障壁、天使之怒等技能也是一定要學的，此型中也會有少許技能點數，能夠學習聖母之頌歌及幸運之頌歌等。

* 暴力牧師

追求極限暴力的牧師，這類牧師在目前相當流行。必點技能是權杖修練，其他就比較自由了。因為其追求的主要是以高STR來打怪的路線，所以技能學習上限制較小，比較常見會學習的技能有祈禱系技能及霸邪之陣等。

以下就此三大類牧師做細部配點及優缺的解析，由於篇幅有限，所以筆者將就各大類中較熱門的著墨較多，其餘則著墨稍少。

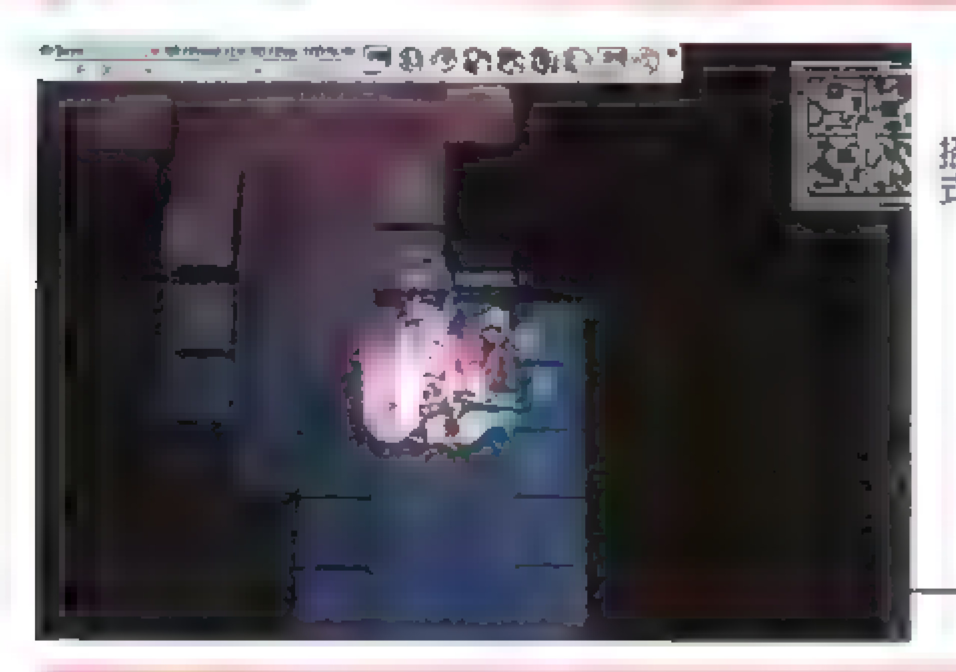


讚美牧師

讚美型的牧師在牧師世界中一向都是最熱門的，因為它是最典型的牧師。何謂最典型？就如同騎士的本質是衝鋒陷陣，法師的本質是強力魔法般，RO中牧師的本質則是「輔助」二字。在早期牧師由於打怪不痛，也沒什麼攻擊法術，所以輔助自然而然成為牧師的最佳定位。後來雖然歷經了暴力及十字牧師的興盛，彼此間也有此消彼長的狀況，但到晚近則因為牧師進階二轉－「神官」的出現，使得讚美牧師再度受到眾人的青睞，INT的重要性也更明顯了。

讚美牧師在配點上，早期而言INT99是免不了的，幾乎所有練這型的牧師INT都會點到99。而到後期新版的SP回覆公式出來後，有些玩家就逐漸不會把INT點到99了，所以目前INT要不要點到全滿是沒有一定的答案，但基本上筆者還是建議點到99，這樣才能彰顯此型牧師強大的優勢，而且SP多到滿出來，無論在什麼情況下都相當好用，要知道一個牧師如果發生SP乾掉的情形那就很尷尬了，一個沒SP的牧師是毫無用武之地的。下面筆者再把讚美系牧師小分為三種介紹，分別是VIT型、AGI型與DEX型

VIT型



暗壁也是許多牧師必學的招式

優點

VIT型的讚美牧師可說是目前數一數二熱門的牧師類型，因為其特性為血多防高打不死，又很不容易中狀態攻擊，再配合牧師與生俱來的強大補血魔法，在PVP與公會戰中是相當常見也很熱門的職業，可以說一個VIT型的讚美牧師，只要他有心，一般人很難打死他，即使就算不會被他解決，但是要把他解決也是難如登天。

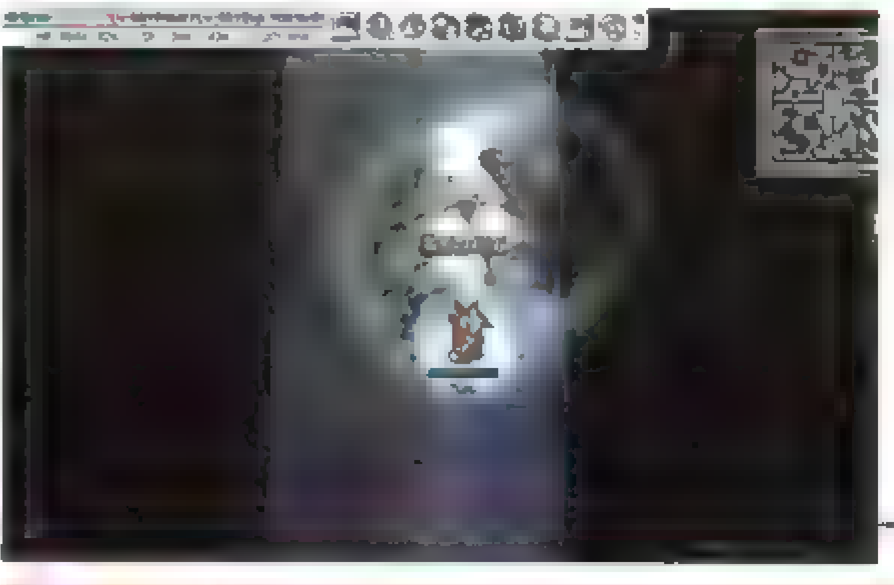
缺點

這型牧師可以說幾乎是無懈可擊，沒什麼太大的缺點，因為既可以快樂單練也能成為熱門組隊人選，在角色的養成上也沒什麼大問題（難怪會這麼多人練啊）。比較值得注意的缺點大概有兩個，第一是施法速度，比起其他型的牧師略慢了些，但是也不會差太多；第二，由於VIT高的關係，必須以肉身來擋怪，若是運氣差或是操縱技巧不佳的新手，很容易在怪物多的時候戰死沙場。

配點建議

初創角色時以STR1、AGI9、DEX1、VIT9、LUK1、INT9起家，在服事時期也就是二轉前主要加INT與VIT，這時最好找人組隊練功；二轉後等比較成型了再補強DEX的部分，不然早期加DEX沒有什麼助益，除非一直單練；讚美系VIT型牧師到99級的終極型態，建議的各項能力素質如下：STR1+5、AGI10+4、VIT85+5、INT99+5、DEX42+4、LUK1+7，此時的人物攻防能力（不包含武器、防具、卡片的加成）如下：HP8082、SP1636、MATK（基本魔法攻擊力）300~504、FLEE（閃躲能力）113+1、HIT（命中率）145、負重量2630。

AGI型



驅邪與聖母都是讚美系的華麗法術

優點

最大的優點就是FLEE高，想當然爾就是迴避率很高；在單練方面雖然不比體攻之音，但是比起其他類型而言也算好練的了。而專練時此型牧師也擁有足夠的自保能力，對付數量少的怪物時可以自己解決，讓隊友沒有後顧之憂。因為很多時候往往大家都要注意牧師的血，因為牧師一死整體戰力會立刻受到大幅度影響；這型的牧師在組隊時，比較可以不必讓隊友分神來注意牧師會不會死。



缺點

此型牧師基本上目前算蠻少人練的，因為投資報酬率較VIT型來的低，碰上暴走時相當容易陣亡，不像VIT型牧師可以擋怪，所以這類牧師通常都是站在後線扮演支援隊友的角色。

配點建議

初育角色時以STR1、AGI9、DEX1、VIT9、LUK1、INT9起家，之後配點基本上和前面VIT型一樣，只要把加VIT的部分換成加AGI就行了，AGI理想狀態至少要加到80以上；此外，要到後期等INT99與AGI到達80以上之後，剩餘點數建議分配至DEX與VIT，為什麼要這麼做呢？仔細想一下就不難得知，因為AGI點太高是沒什麼用的，它有個界限在，差不多超過80以上投資報酬率就大幅降低了；再者，點DEX是為了施法時間，VIT則是可以撐比較久，要知道現在的怪物攻擊力動輒都破500，沒血續戰力當然就低，剩下的一個LUK就沒有去碰的必要了。讚美系AGI型牧師到99級的終極型態，建議的各項能力素質如下：STR1+5、AGI81+4、VIT31+5、INT99+5、DEX36+4、LUK1+7，此時的人物攻防能力(不包含武器、防具、卡片的加成)如下：HP5785、SP1636、MATK(基本魔法攻擊力)300~504、FLEE(閃躲能力)184+1、HIT(命中率)139、負重量2630。

DEX型

優點

施法速度超快，幾乎沒有什麼延遲時間，練起功來相當流暢。

缺點

血量不高，迴避也很低，此型牧師可以說是一個完完全全的輔助角色，是所有類型的牧師中輔助定位最明顯的，因為要單練幾乎不可能。

配點建議

老實說，會點大量DEX的牧師絕大多數都是屬於十字驅魔型的牧師，讚美牧玩DEX型的極少，筆者也建議不要將DEX點到太高，而將多餘的點數加到VIT上；老話一句，任何一種素質太強都會讓其他素質變太弱，更何況此型的DEX並非必備條件。初育角色時以STR1、AGI9、DEX1、VIT9、LUK1、INT9起家，主加INT與VIT，DEX建議二轉後再一口氣加上去。讚美系DEX型牧師到99級的終極型態，建議的各項能力素質如下：STR1+5、AGI9+4、VIT62+5、INT99+5、DEX71+4、LUK1+7，此時的人物攻防能力(不包含武器、防具、卡片的加成)如下：HP7104、SP1636、MATK(基本魔法攻擊力)300~504、FLEE(閃躲能力)112+1、HIT(命中率)174、負重量2630

十字牧師

簡單來講，就是以使用技能「十字驅魔攻擊」為主的牧師，為什麼要特別分這型的出來呢？因為這型的牧師算是比較特別的一群，他們與其他牧師最大的不同處在於打怪不用暴力，也可以不和隊友組隊，而依靠著自己強大的驅魔法術。這個法術的特點就是對不死系及惡魔系有極強大的破壞力，等級10時可以打到10次，範圍也相當廣大遍佈48格，詠唱時間很長為其缺點



強大的十字驅魔攻擊！

優點

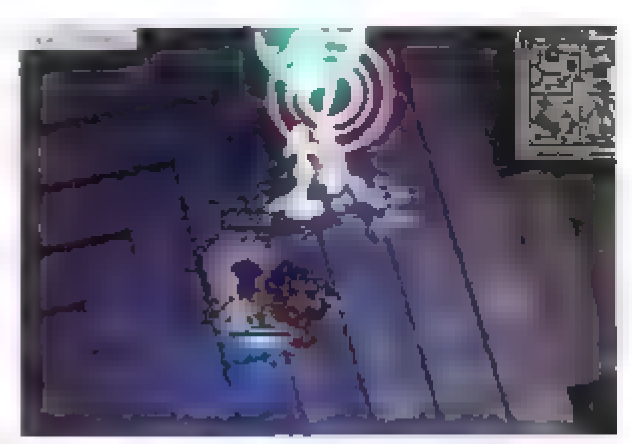
在新城古城及一些高等區域有許多不死系及惡魔系怪物出沒，此型牧師可以在這些地方嶄露頭角，建立自己的遊戲舞台。

缺點

其實這型牧師從來就沒有成為過主流，就筆者的經驗而言，通常都是玩過其他牧師又練新的牧師，或是太無聊想嘗試不同玩法才會考慮練這型。十字驅魔對於不死及惡魔以外的怪物毫無作用，而且要點出十字驅魔所需的前置點數相當多，另外還要消耗藍色魔力礦石。

配點建議

其實此型牧師沒有一定的配點模式，只要注意DEX一定要高就是了，不然十字驅魔的唸咒時間可是會讓你發瘋的，筆者是建議配成INT-DEX複合型，剩下的則分配一些給VIT。十字驅魔牧師到99級的終極型態，建議的各項能力素質如下：STR1+5、AGI11+4、VIT40+5、INT99+5、DEX86+4、LUK1+7，此時的人物攻防能力(不包含武器、防具、卡片的加成)如下HP6168、SP1636、MATK(基本魔法攻擊力)300~504、FLEE(閃躲能力)114+1、HIT(命中率)189、負重量2630。



天怒也是列為十字牧師必學的招式之一

暴力牧師

暴力牧師為台版RO中期的一種新興模式，不過到最近則又有消沉的趨勢。最主要的特點是拿武器的攻擊力超高，不但可以單練也可以組隊，持久力與續戰力高，是不死系的最大剋星。此外也有不錯的輔助能力，輔助能力不但能幫助隊友，同時也可以輔助自己，在所有類型的職業中，暴力牧師就單練而言，可以說是數一數二的絕佳人選，下面分三型介紹之。

STR型

優點

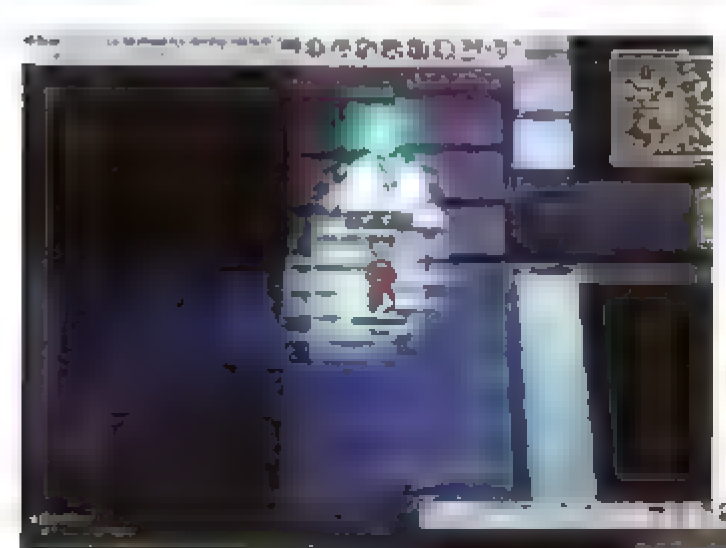
典型的暴力牧師類型，以極高的STR搭配相對應的法術及武器，練功速度排名全RO前五名，組隊也相當受到歡迎，此外還有一個常被忽略的優點，就是由於高STR的特性，可以攜帶許多物品。

缺點

輔助法術有點半調子，另外打怪時如果自身受太多傷害會打得頗辛苦，因此只能找中上程度的怪欺負。SP也非常少，以牧師多樣化的技能而言，此型的SP與SP回復速度略嫌少和慢了一些。

配點建議

初創角色時以STR9、AGI9、DEX9、VIT1、LUK1、INT1起家，接著以主加STR為主，AGI為輔，DEX次之；暴力系STR型牧師到99級的終極型態，建議的各項能力素質如下：STR99+5、AGI81+4、VIT31+5、INT1+5、DEX36+4、LUK1+7，此時的人物攻防能力(不包含武器、防具、卡片的加成)如下：HP5785、SP850、BASIC ATTACK(基本物理攻擊力)213、FLEE(閃躲能力)184+1、HIT(命中率)139、負重量5570



常在城鎮復活點看到的光耀之堂

沉默術其實在公會戰也很好用



AGI型

優點

暴力牧師的另一種選擇，攻擊速度超快為其最大特色。另外，由於AGI超高，搭配輔助法術可讓自身FLEE夠高，一對一時足以應付多數怪物。

缺點

老實說筆者並不建議玩家修練此類型，因為攻擊力不高，光是攻速快其實只是自己看起來比較舒服而已。

配點建議

初創角色時和STR型一樣以STR9、AGI9、DEX9、VIT1、LUK1、INT1起家，以AGI衝到99為主要目標，剩下的補點STR，可以說就是將STR與AGI互換的版本。暴力系AGI型牧師到99級的終極型態，建議的各項能力素質如下：STR85+5、AGI99+4、VIT21+5、INT1+5、DEX36+4、LUK1+7，此時的人物攻防能力(不包含武器、防具、卡片的加成)如下：HP5360、SP850、BASIC ATTACK(基本物理攻擊力)180、FLEE(閃躲能力)202+1、HIT(命中率)139、負重量5150。

LUK型

優點

可以無視對方的防禦力，直接予以痛快的爆擊。

缺點

在早期，這型的牧師雖有小逆天之稱，不過憑藉著高爆擊率仍然闖出了一片天，但時至今日，由於爆擊率也要看對方的LUK，所以LUK型牧師練的玩家可以說是少之又少，應該是完全逆天的類型吧...。而由於要爆擊STR也不能太低的緣故，所以這型要兼顧LUK與STR這兩個可說都是打怪對手身的防能力，其他方面的素質就不太出色，練起功來也比較危險了。

配點建議

在這期的最後筆者也列出此型配點攻玩家參考。初創角色時以STR9、AGI1、DEX1、VIT9、LUK9、INT1起家，建議二轉前以加STR和VIT為主，LUK可以等到二轉後再一口氣點到一個水準會比較有效率些，此外LUK也沒有必要像上面一些類型點到99，因為效用不大，這型的爆擊能力主要是來自於武器插青骨卡及裝飾品插犬妖卡。暴力系LUK型牧師到99級的終極型態，建議的各項能力素質如下：STR85+5、AGI86+4、VIT30+5、INT1+5、DEX36+4、LUK33+7，此時的人物攻防能力(不包含武器、防具、卡片的加成)如下：HP5742、SP850、BASIC ATTACK(基本物理攻擊力)187、FLEE(閃躲能力)189+5、HIT(命中率)139、CRI(爆擊率)14、負重量5150。



COSPLAY 道具製作入門講座

撰文：Milton

相信每年寒暑假愈來愈多大型的動漫祭、同人誌販售會活動，已經吸引越來越多的動漫愛好者投入活動，而每每活動會場我們總見一群群因對作品的喜好而投身裝扮成喜愛角色的朋友們出現，相信大家一定不陌生，不論你裝扮的角色是來自漫畫或電玩我們都稱他為Cosplay，而不論你是自己接觸或朋友拉著加入，每位Coser總是用心的打扮著自己的行頭，不論是大至服裝小至細微道具，及模仿角色神韻都是大家用心比較交流之處，這時也有朋友們開始想要親手製作Cosplay相關道具及服裝等等，不過相信有許多朋友們是不得其門而入的，縱使想接觸卻因相關知識不夠而難以實行，今天小編便邀請到一位平時熱衷道具製作並不吝與大家交流的道具製作高手Milton先生，為大家製作Cosplay道具製作入門專題，詳細的解說搭配圖片介紹相信必能令大家開啟自製Cosplay道具的一條坦途喔～接下來我們趕快來看看吧！

什麼是道具？筆者的定義是這樣的：Cosplay時手上拿的身上穿的，只要不是布做的都算是一種道具。一般人常常在滿懷的熱血(或怨念？)下展開出COS的計劃，這時服裝的設定、選布、自製或外包等等，道具資料的搜集、材質的選擇、預算，都是要面對的問題，很多人在解決了服裝的問題之後熱血都涼了一半，一件COS服少說三千，難度高的服裝甚至會破萬，這時如果你沒有一筆足夠的置裝費，要兼顧服裝與道具幾乎可以當褲子換錢了，很多人不願投資道具的最大原因在於訂製道具的高昂金額，面對如此的困境難道就沒有可以以便宜的價格得到美美道具的方法嗎？當然是有的，那就是自己DIY，聽到要自己動手做很多人就退縮了，別縮～相信自己的雙手，很多道具師剛開始都是跟各位讀者一樣對於自製道具有很多的疑惑，沒錯第一次DIY是有很多的問題，但是克服以後一定可以節省不少金錢，而完整再現角色的成就感更是無可比擬的，當然第一次自製道具遇到的問題也有很多，工具材料那裡買？如何設計？怎麼組合各種材料？這些都是DIY時會立刻面對的問題，這篇講座的目的就是要給大家一個概念，初步介紹一些實用的工具材料，更深入的技巧就要有勞各位多上網吸收，多到各大討論區的道具，或是COSPLAY版發問，相信你會越來越厲害，既然是一篇基本的製作教學，那就要從基本的材料工具購買地講起，準備好了嗎？



工欲善其事 必先利其器

製作道具有很多需要的工具，基本上這些工具皆可以在五金行買到，不過在五金行買的都會比一般貴一些，去B&Q買會便宜很多。

1.手動工具

不需換耗材的工具選自己用得順手的就好，需換耗材的要找耗材好取得的B&Q，有很多工具很便宜，但耗材是專用規格很貴也不好，購買前要三思。

2.電動工具

推薦是去西門町堤防那條街買，什麼東西都有，但是要貨比三家，價格會有差別，也別買太便宜的，很容易燒掉，買的時候要問一下耗材普不普遍，太冷門的東西如前述會很貴的。

材料購買指南

做道具時常用的材料不外乎木材、膠板、假寶石、樹脂等等。

1. 木材－建材行、B&Q特力屋都可以買的到，圓棒或是巴爾沙木要去美術社找。
2. 膠板－模型店(要找大間一點的店家)。
3. 假寶石－台北市永樂市場附近有很多家，不過種類很多，花點時間去挖寶一定有收穫的。
4. 樹脂－這材料比較少人用，一般是用來灌模具或是大量複製物件時用的，在台北市天水街的化工行有賣。

工具介紹

基本上因為是初級的所以先介紹低價位的手動工具為主。



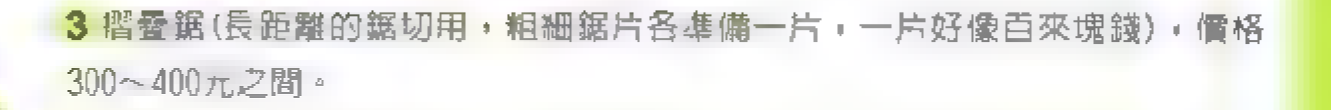
●切割工具



1 大型美工刀(切薄版用的或膠板，買好握的，刀片用手牌的，雜牌刀片會不夠利)，價格50～100元之間。

2 一般美工刀(切除一些毛邊或是一些小修改用，刀片用手牌的，雜牌刀片會不夠利)，價格10～15元之間。





3 摺疊鋸(長距離的鋸切用，粗細鋸片各準備一片，一片好像百來塊錢)，價格300～400元之間。



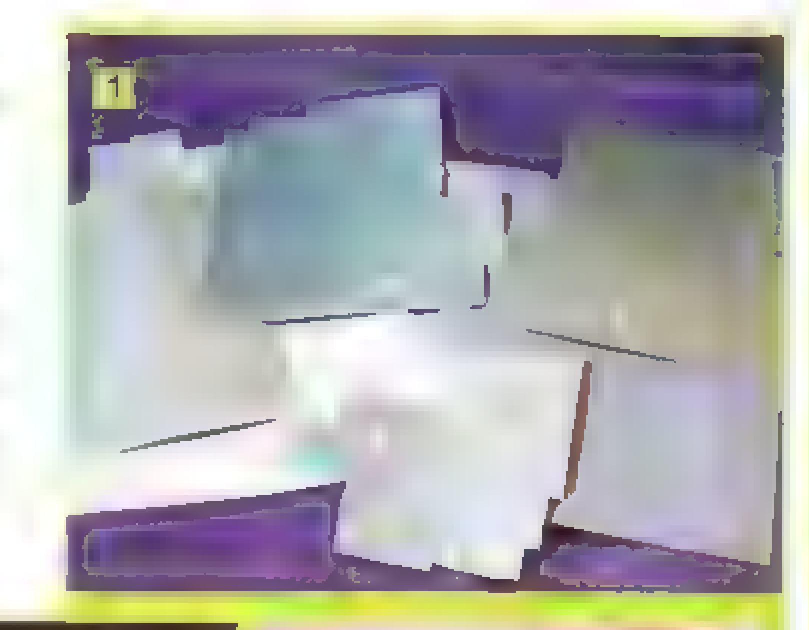
4 手工線鋸(鋸曲線用或是一些小東西的處理用，鋸線常斷一次買多一些)，價格100～150元之間，鋸線一條5元。

以上就是常用的鋸切工具，一次在五金行買齊大約600～700元，建議一次到位，一般人家中都沒有專用的木工工作台，用書桌充當工作台就可以了，利用桌子的邊邊做切割的動作，方便又實用。

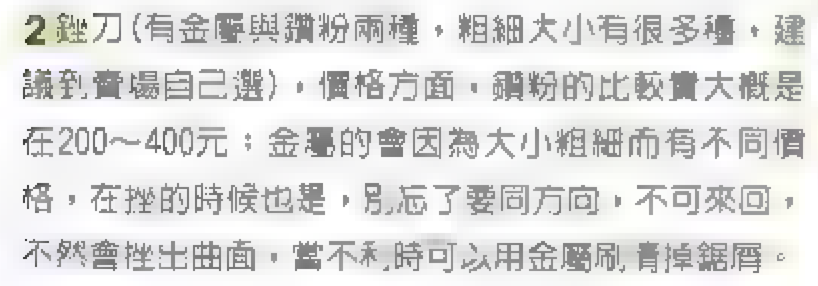
注意事項

●研磨工具

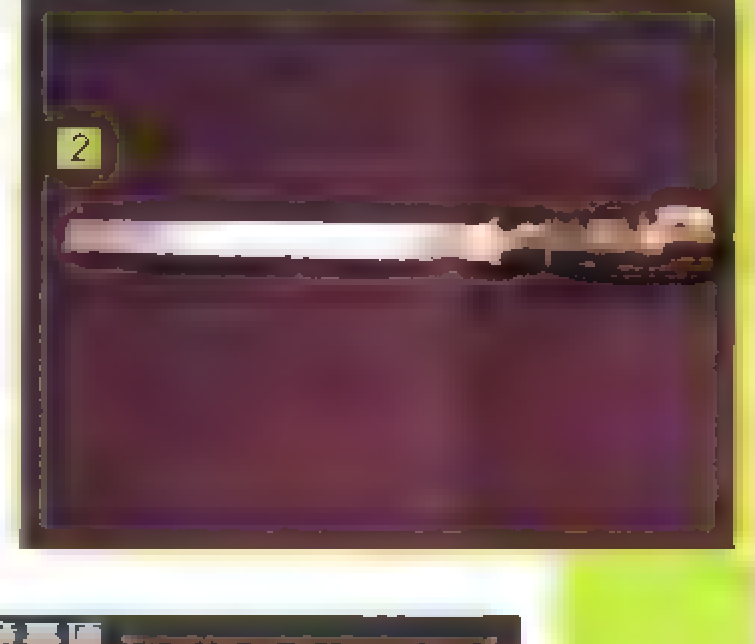
研磨工具可分為很多種材質，有金屬的銼刀也有鑽石或陶瓷製的銼刀，顧名思義，研磨工具就是拿來磨東西的，把大的東西弄小，把不平的弄平、弄銳利、弄粗糙……等等，都需要研磨，以下介紹幾樣常用的。



1 水砂紙(可防水的砂紙，號數從100～3000數字越大越細)，價格10～100元之間。在磨的時候要沾一些水，可以防止鋸屑咬在砂紙的縫上，以延長使用時間，不過用久了還是會鈍，變鈍時就要更換，不過在磨木質等會吸水的材料時就千萬別加水了(木頭吸水會膨脹)，磨一段時間拿廢棄的牙刷刷一下就可以，使用時要一塊塊的用，剪下需要的大小沾水磨，一整張拿下去磨很浪費，也不方便施工，在磨的時候記得都要同方向，不可來回磨，不然會磨出曲面。



2 銼刀(有金屬與鑽粉兩種，粗細大小有很多種，建議到賣場自己選)，價格方面，鑽粉的比較貴大概是在200～400元；金屬的會因為大小粗細而有不同價格，在挫的時候也是，別忘了要同方向，不可來回，不然會挫出曲面，當不利時可以用金屬刷清掉鋸屑。



3 磨棒(陶瓷製的，有方形、圓形、三角形，沒用過所以無法提供詳細資訊)在西門町的模型店看過，有很多尺寸，不過看起來很脆的樣子，所以不敢買來用，不過滿細的跟砂紙有得比，在加上有硬度，磨一些細小的地方或許用的上吧！

注意事項







黏結材料

黏結材料顧名思義就是可以使分開的東西相互黏結的材料，在狀態方面，黏結材料有很多種，像膏狀、糊狀、黏土狀、液態、果凍狀，這些材料的使用地方與用途都是得自己摸索的，在此先介紹幾種基本的材料。

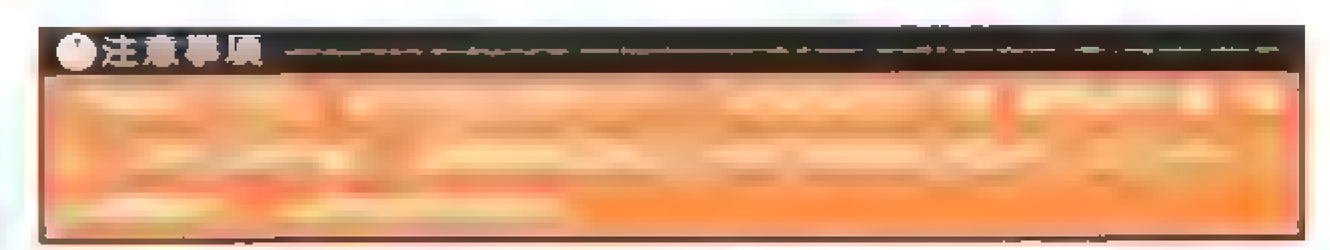
1 白膠、大罐的比較好用，不用擔心用到一半沒了，基本的木工用黏著劑)，價格40元。 很好買的材料，在黏別的東西上看不出特點，但是對於木質的東西黏著力超強，想自己DIY道具一定得準備一罐。



2 寶麗龍膠(可溶於水的一種膠，對保利龍的接著上來說是不可或缺的)，價格25元。大多使用它的速乾性來做暫時的接合，可以黏寶麗龍是特點。

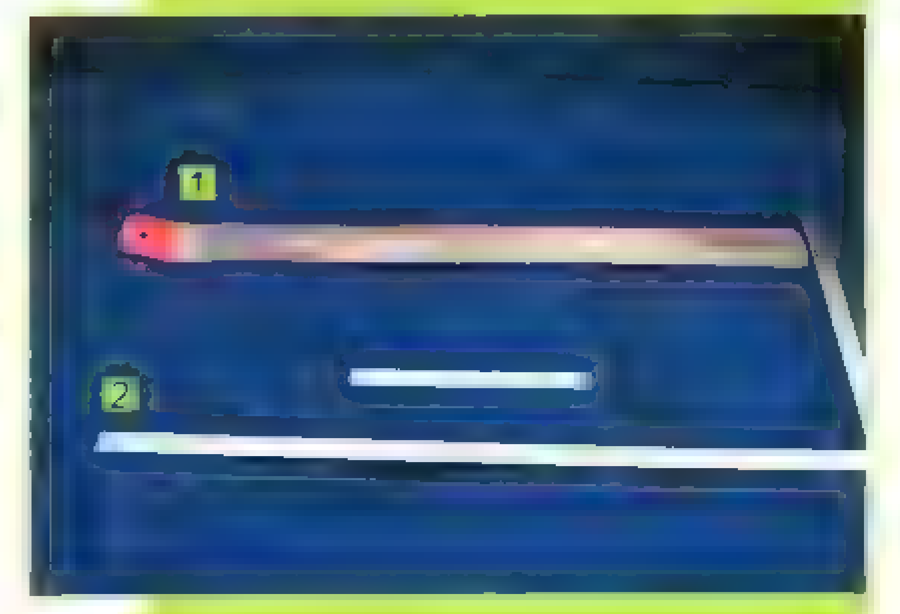
3 膏狀瞬間膠(可以用於精密接著，沒有液態瞬間膠會亂流的缺點)，價格約為150~250。可以擠在油紙上用牙籤沾取，塗在細小東西的接合面上，與塑膠補土混合可當作快乾補土，用完放冰箱可以避免膠嘴堵住。

4 液態瞬間膠(乾的快，什麼都可以黏) 最常見的瞬間膠，在各大書局便利商店都有，推薦長春牌的，用完放冰箱可以避免膠嘴堵住。



測量工具

任何的道具都不可以使用目測的方式製作，因為這樣做出來的東西不是不直，就是會不對稱，當然，這樣對於道具的擬真度是會大打折扣的。



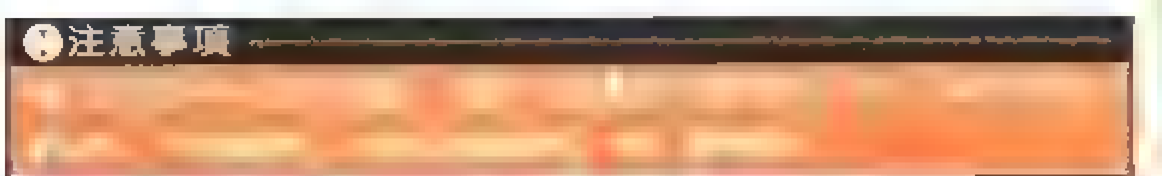
1 直尺(最常見的工具，書局都有賣，有鋼與塑膠的)，價格鋼的大約100、180元，購買直尺時記得選精度高些的，不知道選哪種就麻煩老闆選，請他幫你選一把精密製圖用，建議可以選購一種塑膠尺一邊鑲有金屬邊，切割時比較不會傷到直尺。

2 角尺(一定要買的工具，可以輕易畫出90度的角)，價格200~300元。 在做木工時常用的工具，一端抵住平面另一端就是在那平面上的垂直線。

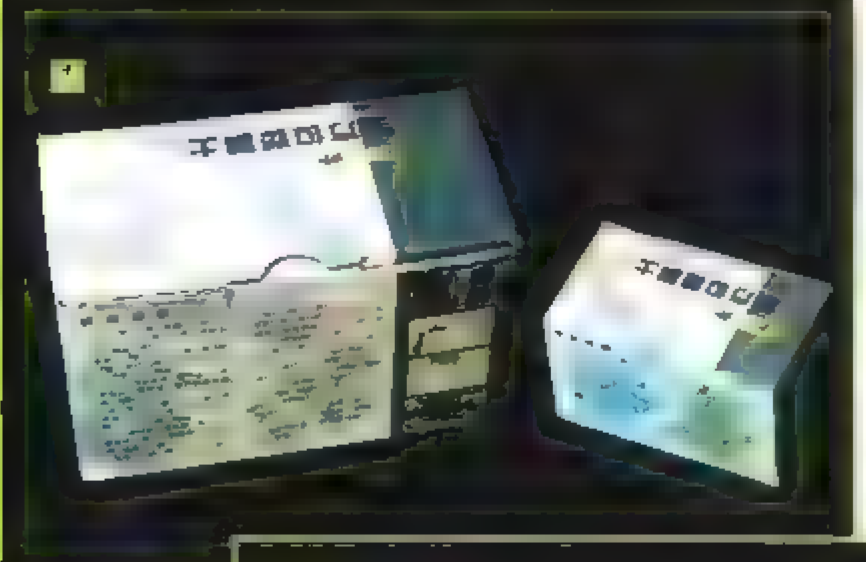


3 捲尺(量長距離用的，基本工具)，價格100~500元，選擇最簡單的款式，可量公分的就可以了。

4 三角尺(這個可買可不買)，價格45元，一組兩支，大的30cm，90/60/30度，小的25cm 90 45 45度。



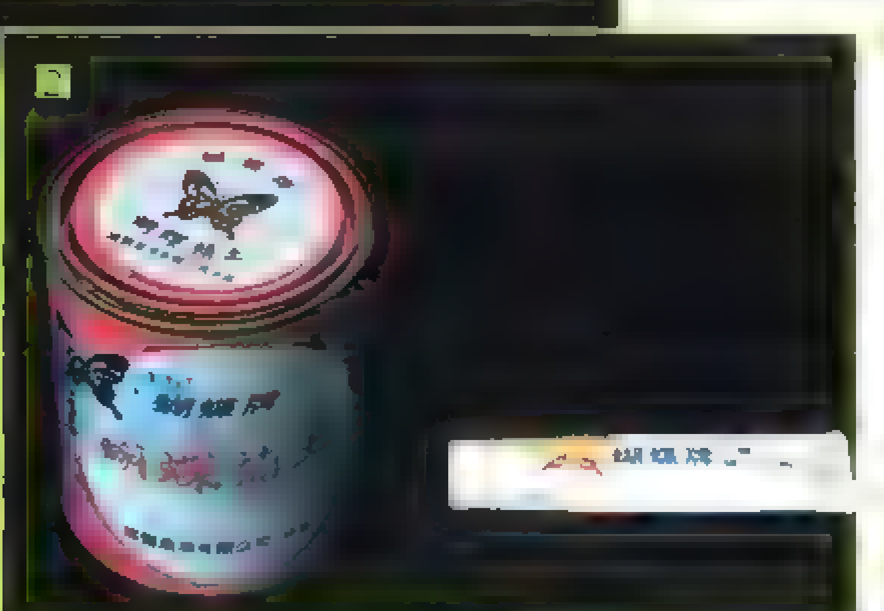




●補土

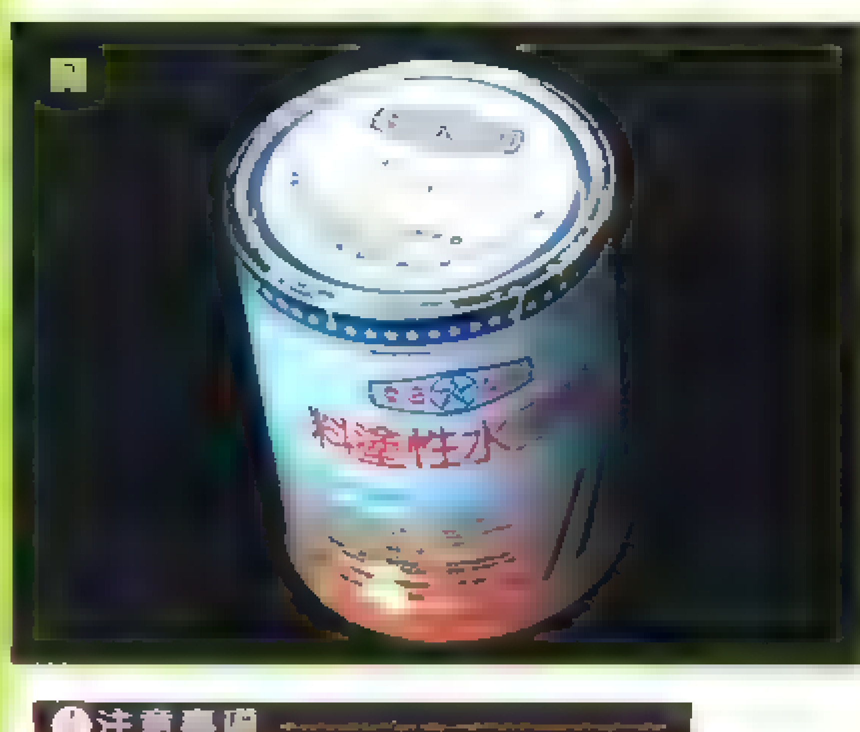
補土這東西的用途很多，可以用來填縫、補洞、造型，補土的種類有很多種，不過大多的補土有揮發性氣體，使用時要注意通風，補土有像土的，也有膏狀的，另外有的補土是用在強化接合面上。

1 塑鋼土（專用於接合面補強，機械性很好的材料），價格350～400元。一般都是兩劑型的土狀，以1：1取出混合，有30分鐘慢乾與5分鐘快乾兩種，推薦買慢乾的，因為比較有時間去整形。



2 寶麗補土（便宜好用的東西，使用上要注意的地方很多），價格250元。油漆桶裝，記得跟店家要硬化劑，硬化劑與主劑一桶，混合後一般都在15分鐘硬化，硬化分兩階段，第一好切不好磨，可以用美工刀切出大約形狀，方便硬化後打磨，第二好磨不好切，這時已經完全硬化切不動了，這時要用磨的。主劑與硬化劑都有毒，硬化劑甚至有含氰化物不可不慎，也有揮發性要注意通風，最好去藥房買橡膠手套，做完就去避免沾到誤食。

3 白色水泥漆（專門用在保利龍上的補土，花點耐心寶麗龍可以滑到接近水晶），價格300元以內。用水彩筆塗到寶麗龍上，多塗幾層，等觸用1000號砂紙磨掉再塗幾層，1500號砂紙打磨，最後上二度底漆再上色。水泥漆是水性的，只要還沒乾都洗得掉。



4 塑膠補土（田宮公司的東西，貴，但是處理過很好用），價格180元。沒啥特色的補土，與瞬間膠混合可以在4分鐘之內快乾，但是會龜裂，趕工時可以用。



常用的工具大概就是這些了，排除電動工具，這些工具也陪筆者做了三年道具，剛剛接觸的人不建議一次到位，分開購買經濟壓力較小，真的想玩就一次到位吧！全部買也比較好殺價。最後，重要的是，你是否有花時間下去製作，不付諸實行是什麼都學不到的。







火影忍者動畫第二季開播囉！

火影忍者

作者 岸本齊史

代理：曼迦傳播

還年前《火影忍者》漫畫第二部連載的消息讓廣大讀者著實的高興了好一陣，但必須承認的是，竟然連當年的《週刊少年JUMP》也缺乏較有人氣的壓軸作品的支撐，必須靠大作來維持雜誌銷量已是不爭的事實。因此，《火影忍者》第二部就承擔了日本動漫界"救世主"的重任。去年電影版在日本八月下旬上映後，一週票房創下傲人成績，打敗《哈利波特3》攀上冠軍寶座，年度票房達15億多外，第2部接續開拍；電玩PS2第2部也於去年10月上市即躍升首週銷售冠軍，而週邊精品、公仔、扭蛋橫掃ACG界，現今這部由曼迦傳播拿下亞洲總授權的超人氣動畫第2季(53-104話)即將於3月7日(一)起於東森電影台首播，週一至週五晚上7：00～8：00一次播出兩集)，火影迷們千萬別錯過喔！



妹妹公主



作者	天廣直人	收錄話數	話
出品	[illegible]	總集數	
版本	VCD	發行日期	已上市
發音/字幕	日文/中文	定價	990元

不論發生什麼事，只要能和哥哥在一起，每天都覺得好幸福唷，這是深愛著哥哥的12位妹妹的故事…。每天都好期待跟哥哥見面的日子能快點到來，不管只是吃飯或者是要做什麼，只要能看到哥哥，我就好開心，可是哥哥獨處的時候，都是在做什麼呢？真的好想知道喲！

陸上防衛隊

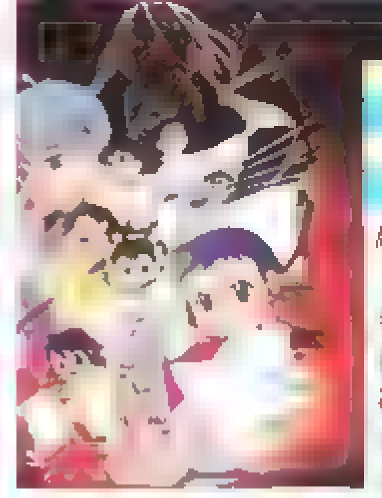




作者	赤松健	收錄話數	1-7話
出品	曼迦傳播	總集數	1
版本	VCD	發行日期	已上市
發音/字幕	日文/中文	定價	790元

三名小學生隊員將用自己的雙手守護日本的安全！真沒想到我們這個一直擔任著保衛日本和平的防衛隊，竟然會突然加入一位小學生隊員－鬼丸真緒。為了避免日本遭到可愛外星人的侵略，她每天可都很辛苦喲！不但每天在學校努力學習，還利用體育課做秘密特訓。她真可以稱得上是全日本最忙碌的小學生呢

朝霧的巫女



作者	宇河弘樹	收錄話數	1-7話
出品	曼迦傳播	總集數	1
版本	VCD	發行日期	已上市
發音/字幕	日文/中文	定價	790元

離鄉數年的天津忠尋，終於回到了…來島上地上，想不到等待著他的竟然是手持長劍，臉上戴著天狗面具，稱忠尋為「西神者的繼承人」的氣數道宗，而自亂數道宗竟然將手伸到忠尋的左眼裡…。

小小雪精靈



作者	Bh Show	收錄話數	1-12話
出品	曼迦傳播	總集數	3
版本	VCD	發行日期	已上市
發音/字幕	日文/中文	定價	1980元

2001年，在日本一推出人氣立即快速匯集，現今曼迦在台灣正式推出動畫，更將繼續推波這股超溫馨感人的旋風。為了表現出歐洲城市真實的悠閒美感，動畫幕後製作群採用水彩風格呈現美麗城鎮，結合優雅動聽的古典樂，還親至德國古城取景，是一部相當高水準的作品唷。

笑園漫畫大王



作者	東清彥	收錄話數	話
出品	木棉花	總集數	1
版本	DVD	發行日期	已上市
發音/字幕	日文/中文	定價	1980元

99年度最爆笑四格漫畫、跨世紀與藏書蒐錄的魅力，在千呼萬喚的期待下，動畫版狂熱登場於木棉花代理下跨海繼續來台爆好延燒，生動有趣的高中校園生活，製造出許許多多令人噴飯的笑料，相信許多觀眾會發現這並不像是虛構的故事，而是隨時可能發生在你我之間身邊的生活片段，甚至會有一種你是她們當中一員的錯覺喔。

錦鐺貓娘



作者	Koge Donbo	收錄話數	全
出品	曼迦傳播	總集數	1-3集
版本	VCD	發行日期	已上市
發音/字幕	日文/中文	定價	未定

一心想成為大明星的Dejiko與Puchiko和Gema初到地球，無依無靠還好遇到好心的GAMERS店長收留，讓她們用工作抵住宿的費用，誰知Rabi~en~Rose也來到店裡工作，兩人處處作對，木村拓郎聽說最近很多人說話喜歡加些奇怪的語尾助詞，來到GAMERS的店裡就發現情況太過嚴重，卻在看見Puchiko的時候對她一見鍾情。

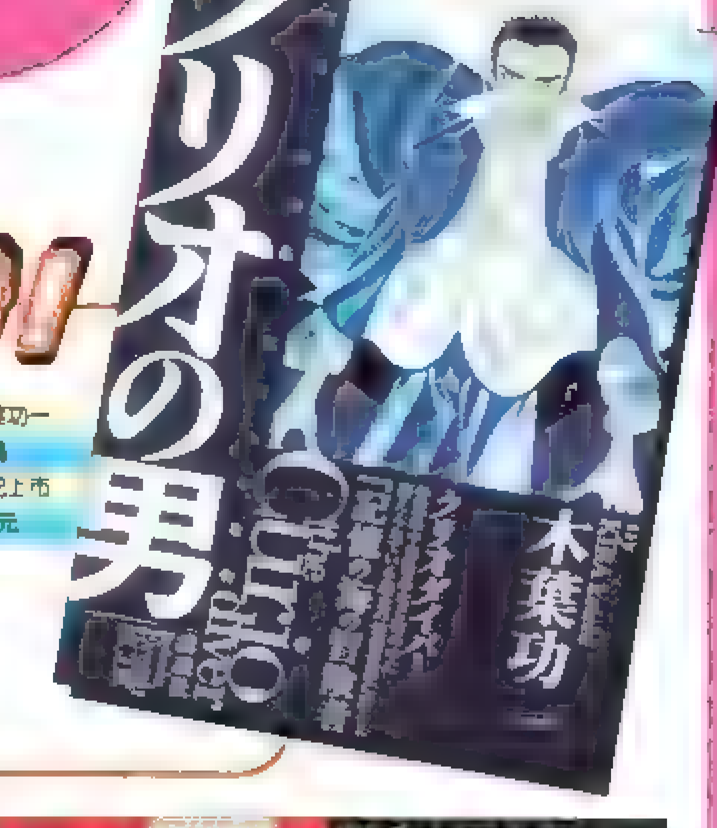
以上圖文由曼迦傳播、木棉花提供

漫畫篇 COMIC INFO

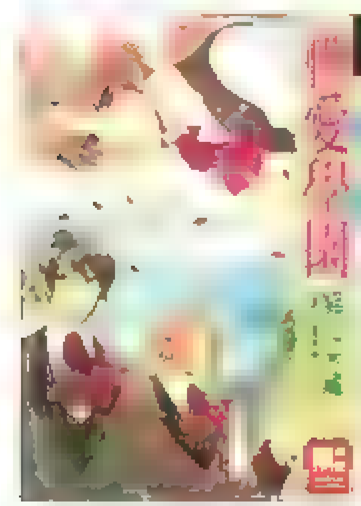
[illegible]

能潛入累積在古董品或是美術品中過去記憶之人－「記憶潛伏者」即將帶你進入不可思議的事件－1 傳說中擁有「被詛咒的紅色寶玉」之稱，在30年代生產的限量版。2.平安時代中期出品的龍笛・迦陵頻伽。這千年之間，沒鳴奏出一次聲音的笛子。3 在眾多洛家相傳四百年以上的西班牙最大的祖母綠戒指－Verde de Cordova「科多巴之綠」…4 封印著"邪眼"之德製萊卡相機…等等，你準備好了嗎？

作者 木葉功一
出版 長鴻
發售日 已上市
售價 105元



神愛學園



作者 細田未羅
出版 尖端
集數 ，
售價 100元

身體內有聖痕的[illegible]年[illegible]的[illegible]在被[illegible]的[illegible]年。[illegible]學校[illegible]，真激的思春時期[illegible]，在這個封閉的教會學園裏，各自展開屬於自己的故事。

藥師寺涼子怪奇事件簿



作者 作 田中芳樹 畫 垣野内成美
出版 尖端
集數 ，
售價 110元

藥師寺涼子[illegible]

四分之三的愛



作者 山彩聰美
出版 尖端
集數 全
售價 130元

從以前開始，山下就老是喜歡上自己同性的友人。因為這樣，他很無法愛上「喜歡男人的男人」。[illegible]缺陷啊？」為此煩惱不已[illegible]下，冥冥之中被[illegible]吸引，直到遇見了屬於自己[illegible]。

元祖！抓狂一族：



作者 濱岡賢次
出版 長鴻
集數 8
售價 105元

為了讓腰痛而不能出門的[illegible]，大家決定在家裡舉辦紅白大對抗。[illegible]，導券老師失蹤了，某代課的武田老師竟然昨天在河[illegible]，[illegible]，[illegible]？[illegible]

惡神獵人



作者 潘吾明
出版 長鴻
集數 1
售價 90元

[illegible]

花鈴的魔法戒



作者 Koge－Donbo
出版 長鴻
集數 1
售價 85元

[illegible]，唯一能感應的寵物貓咪[illegible]，一切好運都像被奪走似的，[illegible]母親遺留下來的戒指卻帶來了神力，突如其來的幸運是福是禍？又稚嫩的花鈴能否擔此重責大任。

棒球英雄：金臂王傳說



作者 真船一雄
出版 東立
集數 全
售價：100元

第一位日本人大聯盟選手－雅仔村上，靠著自己的左手描繪出來的靈魂之「軌跡」，以及領導戰績靜岡[illegible]名的[illegible]日本職棒冠軍的名將[illegible]。這兩個[illegible]在棒球史上的奇蹟傳說[illegible]將超越時空呈現在眾人面前。

星空的邂逅



作者 作 ease 畫 林家亞
出版 東立
集數 1
售價 100元

高中生[illegible]上目擊到UFO降落，還看到一位外星美女從UFO中出現，[illegible]名美女[illegible]成自己的[illegible]，[illegible]名美女[illegible]，為了不讓身[illegible]，[illegible]，並[illegible]一起。

我的主人愛作怪



作者 作 まっつー 畫 椿あす
出版 東立
集數 1
售價 85元

14歲的少年義貴是個集戀童癖、制服狂、偷拍狂及美少女事玩於一身的怪人。因為父母車禍雙亡而成為龐大遺產的繼承人的他，僱用了離家出走的泉和美月照顧自己的生活起居，再加上美月的寵物鱷魚波奇，使得每一天都雞飛狗跳。

諸葛孔明時之地平線好想愛你



作者 諸葛綠
出版 尖文
集數
售價：100元

孔明寄望與異民族將軍馬超結盟，以謀求蜀國安定，並抵制曹操的勢力。然而對漢人深惡痛絕的馬超，徹底排斥孔明所派遣的使者。此時，曹操陣營亦如趁著雙方爭戰[illegible]之際，對[illegible]展開行動。另一方面，在蜀地與改革派交涉的士元也面臨最大危機。

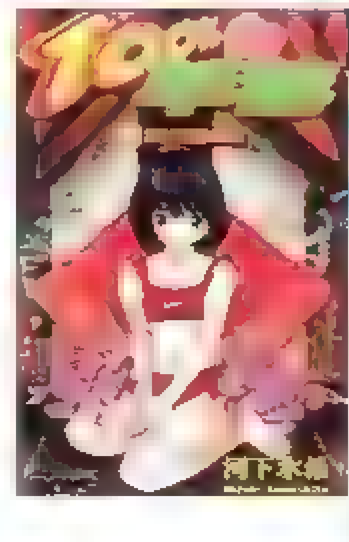
特工王



作者 藤木俊
出版 東立
集數 1
售價 85元

[illegible]

100%的草莓



作者 河下水希
出版 長鴻
集數 13
售價 85元

女孩們的偶像夫也，為擄獲綾的芳心開始行動了。猛烈的追求攻勢讓綾迷惑，淳平也燃起熊熊的鬥志，誓必守住綾，卻不知因此和東月的關係起了重大變化。而這個甜點美少女西野官這邊也繼出[illegible]狀況，戀愛努力圖震盪的暴走，誰都料不到的意外接連發生。

以上圖文由東立、長鴻、尖端、青文出版社提供



新電影 MOVIE INFO

影片類型	科幻冒險動畫	配音	鈴木杏、小西真奈美
上映日期	3月18日	行銷	[illegible]國際娛樂
監督	大友克洋	發行	[illegible]科技

耗資24億日幣

蒸氣男孩 STEAMBOY

日本影史最昂貴動畫長片 氣勢恢弘遠勝【霍爾的 移動城堡】

蒸氣男孩的冒險篇章

十九世紀中葉，維多利亞時代的大英帝國，工業革命方興未艾，速度與進步似乎凌駕一切，標誌了人類文明最著進步的無限可能。就在第一次萬國博覽會揭幕前夕，住在倫敦的13歲少年雷·史汀(Roy Stim 突然收到發明家祖父從美國寄來，稱之為「蒸氣球」(Steam Ball)的神秘動力裝置。「蒸氣球」依據全新機械理論所設計，可以產生一種劃時代的龐大能源，足以供應整個國家所需。同時間，英國情報組織，以及一個名為奧哈拉基金會(Ohara Foundation)的黑暗組織，都覬覦「蒸氣球」所蘊含的驚人力量，準備策動陰謀，從雷的手中加以奪取。一場壯大的復古科幻冒險，就在各種複雜的爭逐角力間磅礡登場。

人物介紹

1 雷

2 史嘉麗

美國歐哈拉財團會長的孫女，任性又經常把周圍的人弄得團團轉，但心地善良，擁有就算上一秒在生氣，下一秒發生好玩的事也能馬上轉變心情的率性性格。

3 艾迪

雷的父親，是個優秀的發明家，在開發蒸氣球時因發生事故受重傷，之後對科學與洛伊德抱著不同的看法，在事故之後性格也變得有些奇怪

4 洛伊德

雷的祖父，對於科學的見解與艾迪是互相對立，體力與精神都很強盛，讓人完全感覺不到已有65歲高齡，在歐哈拉財團派來的刺客前也毫不畏懼，對研究抱著無比的狂熱

空中脫出

蒸氣之城啓動之一

蒸气之城啓動之一

明天過後之一

動畫教父大友克洋歷時八年 全力打造古典科幻冒險史詩



大友克洋訪談

Q 「蒸氣男孩」製作完成，現在的心境如何？

A 我當初沒想到會花這麼長的時間，因為要從開發製作數位動畫的系統開始，怎麼樣也需要很長的時間，完成那時與工作人員大家一起去酒吧喝酒，回顧一路走過來的路，大家都很感慨不已，一邊回想過去的八年一邊喝酒。

Q 有信心能超越「AKIRA」嗎？

A 一邊製作時有一邊想，"有沒有比前作更有趣？"老實說，在製作「AKIRA」的時候，也想著"應該要更有趣才對"這大概是我的一種毛病吧！當然，我一直是有這樣的意識存在著的，但是當我在思考時並不是像"這作品會很了不起！"這樣的，所以現在才能繼續製作映像作品啊！

Q 想藉著這部作品表現什麼呢？另外，希望觀眾注意一些什麼地方？

A 已經完成的電影，就不再是我的東西了，我也不會去用"要看看這些"這樣的方式去強迫觀衆，我想表現的是"人性與技術的戰鬥"這件事吧！「AKIRA」講的是的超能力，而「蒸氣男孩」是蒸氣機關，我覺得人類一旦有了"力量"， 不是輸給它，就是不能好好使用它，陷入一種混亂狀態。所以，我想要探討如何與"力量"維持友善關係這件事，另外還有人類之間的意志溝通的困難程度也是，就算是親子也不能完全的了解對方，有時也會有狀況發生，但是其實彼此都不想憎恨對方，應該是彼此互愛的，那些"相違的戲劇性"也是我的主題。

Q 作為導演，「蒸氣男孩」是你最好的作品嗎？

A 遺憾的是，它並不是。我如果作出讓自己完全滿意的作品的話，接下來也不能突破去創作了，但是我還有許多想做的事，可以說是，我還沒達到最高目標作出最好的作品吧！

Q 有什麼接下來作品的構想？

A 不，因為「蒸氣男孩」還沒上映啊！但是接下來想做實際拍攝的影片，用動畫不容易去表現人類的感情的部份，如果能用真的演員去演，我想應該蠻有趣的。

Q 是要拍「蒸氣男孩」的續集嗎？

A 我有想過希望能與一直合作過來的工作人員繼續用以往的系統繼續合作，目前還不知道會用哪種方式去呈現，但有在思考續集的事。



1988年，大友克洋以【阿基拉】一片震撼世界影壇，這部以二十一世紀新東京毀滅預言為主題的科幻動畫，一舉改寫動畫電影的想像邊界，也奠定了大友氏無可動搖的教父級地位



3月預定放映

[illegible]	[illegible]	
愛情奪規則	喜劇	3月4日
限制級褓母	喜劇	3月11日
點燃生命之海	劇情	3月11日
天使薇拉卓克	劇情	3月11日
麻還比爸	喜劇	3月11日
殲滅13區	動作	3月18日
蒸氣少年	動畫	3月18日
有你我不怕	驚悚	3月18日
麻辣女王2	喜劇	3月25日

騷主義



租片子 DVD INFO

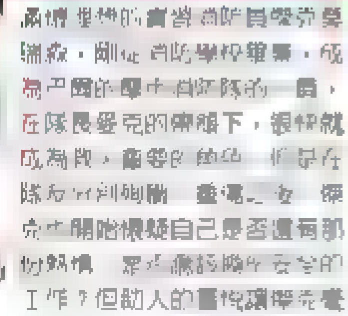
影片類型 動畫　片　長 115分鐘　預定發售 3月5日

人稱超能先生的巴鮑伯和妻子彈力女超人—巴荷莉，經曾是全世界崇拜的超級英雄，每天過著打擊惡勢力的生活。15年後，早已被迫歸化為平民的他們帶著3名子女：飛[illegible]、[illegible]倩和小傑，過著隱姓埋名的"正常"生活。可是，在保險公司上班成天鬱卒不已的巴鮑伯偶爾也會技癢，和好友酷冰俠一起變裝出巡、行俠仗義，重溫往日的威風。某天，巴鮑伯突然接獲一道神秘指令，召喚他前往一座人煙罕至的小島，執行一項高度機密任務。然而，中年發福的的巴鮑伯還能靈活應變、結合全家大小施展超能力，同心協力再度拯救全世界嗎？



浴火英雄
Ladder 49

影片類型 劇情
片　　長 116分鐘
預定發售 已上市



滿懷理想的青澀消防員傑克莫瑞森，剛從消防學校畢業，成為巴爾的摩市消防隊的一員，在隊長麥克的帶領下，很快就成為[illegible]……[illegible]隊友[illegible]。[illegible]開始懷疑自己是否還有那份熱情，[illegible]轉換[illegible]安全的工作？但動人的冒險讓劇情充滿興動場。



鬼膽神偷
After The Sunset

影片類型 動作
片　　長 99分鐘
預定發售 3月下旬

[illegible]【鬼膽神偷】[illegible]部輕鬆風格的動作冒險片，[illegible]的天堂島嶼[illegible]，但是FBI探員[illegible]



終極殺陣：計程車女王
Taxi

影片類型 喜劇
片　　長 97分鐘
預定發售 已上市

[illegible]【終極殺陣】[illegible]移植，美國版除了英語發音[illegible]車加搞笑，超辣味的



不死咒怨
The Grudge

影片類型 恐怖
片　　長 120分鐘
預定發售 12月14日

凱倫是用[illegible]交換學生，有一次她接下老人看護的打工機會，當她來到病患的住處，看到了無法想像的驚人景象。[illegible]一件慘絕人寰的命案，因此被邪惡厲鬼附身，當但多人莫名其妙地慘死，凱倫[illegible]，並開始瞭解這間屋子為何會產生[illegible]的驚人秘密



鬼影
Shutter

影片類型 恐怖
片　　長 105分鐘
預定發售 3月16日

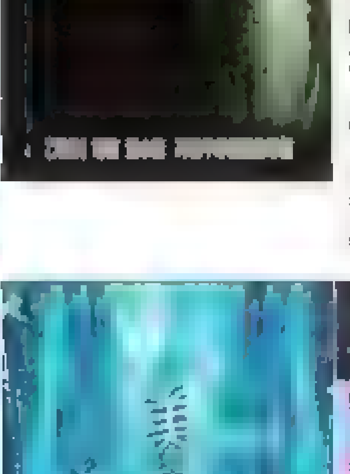
[illegible]……[illegible]，他的朋友也一個[illegible]……[illegible]不休的照片背後真相



第一千金
First Daughter

影片類型 劇情
片　　長 不明
預定發售 已上市

[illegible]是美國總統的寶貝女兒，從[illegible]……[illegible]一個平凡的學生，她愛上了同學[illegible]……[illegible]到底[illegible]如何生活下去呢？



美麗時光
The Best of times

影片類型 劇情
片　　長 120分鐘
預定發售 3月下旬

[illegible]……[illegible]界[illegible]天，他們闖進肉身殺滿刺青的弟兄所組成的黑社會，這是更加緊張刺激的全新體驗，[illegible]，沒有人敢不乖乖聽他的話。



反恐嬌娃
THOUGHT CRIMES-PILOT

影片類型 劇情
片　　長 不明
預定發售 已上市

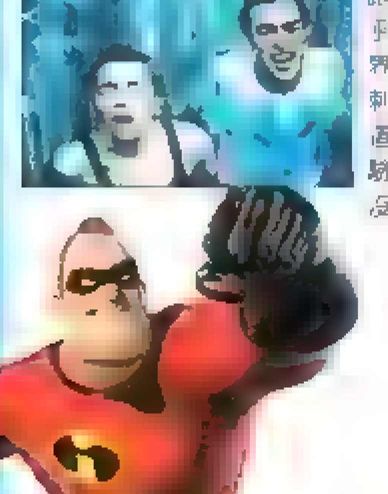
[illegible]……[illegible]呢

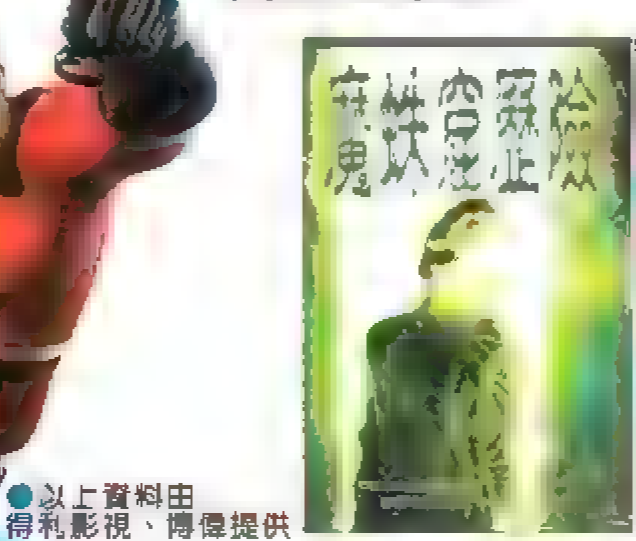


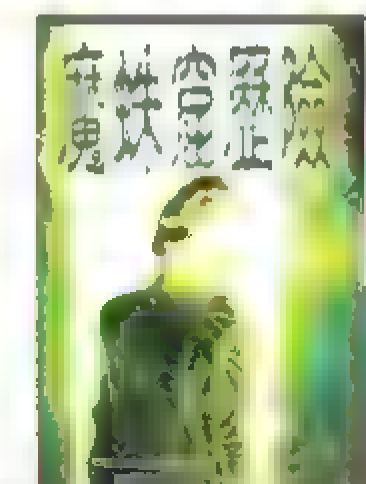
聖堂風雲3
SKULLS 3

影片類型 驚悚
片　　長 不明
預定發售 已上市

[illegible]名大學女生[illegible]想要加入大學內全都是男學生為主的兄弟會，為了加入，她發現[illegible]內有人用非法手段達成自己的目的[illegible]……[illegible]，她能及時脫困，揪出真正兇手嗎？







蠶蛛窟歷險
WEBS

影片類型 科幻
片　　長 不明
預定發售 已上市

[illegible]……[illegible]自己原來的時空

決戰死亡地
DEATHLANDS: HOMEWARD BOUND

影片類型 科幻
片　　長 不明
預定發售 已上市

本片的時代背景是核彈告劫後的地球[illegible]……[illegible]十年後[illegible]……[illegible]，展開復仇大計。

MOVIE FOCUS

●以上資料由得利影視、博偉提供

13吋寬螢幕筆記型電腦Joybook S52上市　BenQ全系列寬螢幕機種引領數位流行風

BenQ筆記型電腦Joybook系列上市不到兩年，即在全球市場上打響知名度，今年BenQ延續去年在寬螢幕機種的優勢，並將筆記型電腦在設計上、功能上全面提升，同時命名上也小幅調整，年後搶先推出一款震撼市場的13吋寬螢幕Sonoma平台的唯美輕薄型筆記型電腦Joybook S52，讓整個BenQ Joybook的寬螢幕產品線具從12.1吋、13吋、14吋到15.4吋，可謂真正的寬螢幕專家。

BenQ Joybook S52採用Intel最新的Sonoma平台，13吋15：9寬螢幕且具備200nits高亮度，體積324.2×227.7×24.9mm大小適中。內建三頻無線上網模組802.11a/b/g，在外觀設計上，延續Joybook 7000的書本設計理念，並採用符合沉穩、專業的暗色調，更顯專業及高品質的產品設計。外接埠有2個USB、五合一小型記憶卡插槽（SD,MMC,MS、MS pro、xD）等，還可選購連接埠充足的擴充基座，包括PS2埠、VGA輸出、兩組USB2.0埠、印表機連接埠等，可迅速有效率的連接或脫離辦公室的周邊裝置。第一波首先推出兩款，Joybook S52 T01採用Pentium M 730處理器、256MB記憶體、60GB硬碟、24X DVD CD-RW Combo，建議售價42,900元。Joybook S52 T11採用Pentium M 740處理器、512MB記憶體、60GB硬碟、8X DVD-Dual，建議售價49,900元。

BenQ台灣區 www.BenQ.com.tw 客服專線：0800-027-427

輕鬆擁有Jolin的最愛不是夢　Joybee全系列價格調整最高達兩成五

由華語歌壇小天后蔡依林代言的BenQ Joybee，自2004年3月份由Jolin代言以來長銷大賣，銷售頻傳佳績，除了趕搭市場上MP3商品的流行熱潮外，也透過將音樂偶像Jolin與標榜酷炫風格的Joybee結合，成功的展現Joybee流行時尚與年輕活潑的形象，Joybee的銷售量也因此創下耀眼的成績，榮登2004年年度MP3數位隨身聽的銷售冠軍寶座。

同時配合2月14日西洋情人節與3月14日白色情人節，Joybee也特別推出情人節推薦商品組合，除了Joybee情人節的優質推薦價與贈品加碼送外，還有「Joybee有聲情人卡，聲聲打動你的心」網路傳情活動，推薦給所有消費者最新潮時尚的情人節送禮與傳情方式，也歡迎所有處於熱戀、單戀、失戀的男男女女都能到BenQ網站www.BenQ.com寫下動人情話搭配動人情歌，傳達當下的戀愛心情，即有機會參加抽獎獲得免費的Joybee情人節推薦商品與Kanebo Chic Choc限量彩妝組

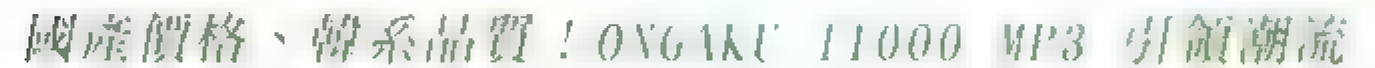
BenQ台灣區 www.BenQ.com.tw 客服專線：0800-027-427

IBM最輕巧雷射印表機　要你印的暢快、玩的開心



IBM Infoprint 1412雷射印表機慶開春，以$19,900的特惠價，買就送旅遊行程，可選擇國外旅程時尚之都日本東京、國內豪華五星飯店墾丁行或理想大地花蓮遊果之旅，想購買雷射印表機，現在下手最划算！

IBM Infoprint1412為IBM最輕（9.98公斤）、尺寸最小的雷射印表機，贈送高質感旅遊的開春特惠方案，由94年3月1日起，限額350名，額滿截止，詳情及訂購請上ibmprinter.bestcom.com.tw

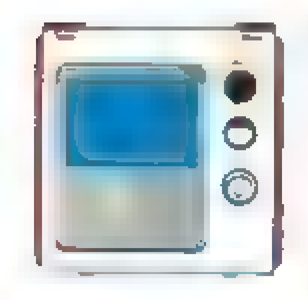


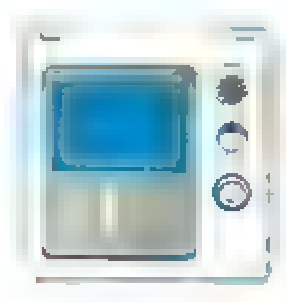
國產價格、韓系品質！ONGAKU T1000 MP3 引領潮流



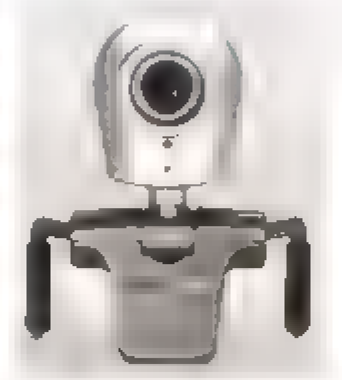
別再被音質雜亂、便宜的大陸公模污染耳朵，讓MP3重現真正所賦予的音樂使命。內建市場最優質的SAMSUNG音樂晶片，帶領我們進入超高優質音樂世界。寬廣的音域、乾淨的音質，重新定義MP3正確的音樂水平。ONGAKU T1000 MP3除擁有高音質JOKE 3D環繞音效，還有CD直錄、FM自動頻道搜尋與預設頻道、詞曲同步、播放速度調整與音樂昇降KEY、目錄管理播放…等特別針對台灣消費者所設計的實用功能。單單一顆AAA電池可以連續播放10小時以上，滿足所有對MP3的需求。ONGAKU T1000MP3小巧的外型與金屬的設計質感，融入時尚流行，戴上ONGAKU T1000 MP3馬上領導潮流。

士林電機廠股份有限公司　http://www.seec.com.tw/default4.htm






ET Cam登陸地球囉！

買台「DreamLogic」的「ET Cam」，不僅讓您的web cam與眾不同，更是一次滿足您所有對數位影像編輯的需求呀。「ET Cam」擁有48萬畫素的解析度，且視角轉動的靈活度也非常充份，對於不同角度的拍攝狀況，能夠提供相當大的彈性空間，並且內建麥克風，影像尺寸可達800*600。再加上硬體快拍鈕的功能，就像一部數位相機，隨時都可截取您想要的畫面。隨機還附贈多種影像應用編輯軟體，讓您無論是動態錄影或靜態畫面，都能做最佳的應用。

華德電子股份有限公司
聯絡電話：(02)8227-8399轉客服部
網址：www.dreamlogic.com.tw
建議售價：990元(未稅)

恩雅全彩JAZZ機 — 聽音樂　我看見想像



賞心悅目

造形上擁有輕巧金屬鋁質與超薄機身高品味設計，螢幕更採用1.8英吋Color STN LCD，65536色顯示，可任意更換個人風格的桌面主題，不論是個人自拍或寵物生活照，只要透過電腦的USB埠傳輸，讓您每一次開機都有全新驚喜。造型與操作皆賞心悅目，擁有貴族雅痞氣質。

耳目一新

內部採用高階音效播放晶片，將數位音效檔MP3 / WMA以最清晰、細膩的3D音色高水準呈現，對於要求高素質聆聽享受的人士無可挑剔！

愛不釋手

透過易辨圖像式畫面，內建多功能介面，除可閱讀電子書與全彩照片功能外，操作FM廣播、數位錄音、語言學習、隨身碟儲存、CD轉錄MP3等實用功能，可自行內建資料夾選單，無論在任何時間、任何場合都令人愛不釋手！

恩雅數位科技股份有限公司
http://www.ennyah.com.tw/

作者 李展占

廠商 大同公司　網址 www.eliohome.com.tw　售價 13,800元

大同寫真隨身聽 elio Photo Jukebox



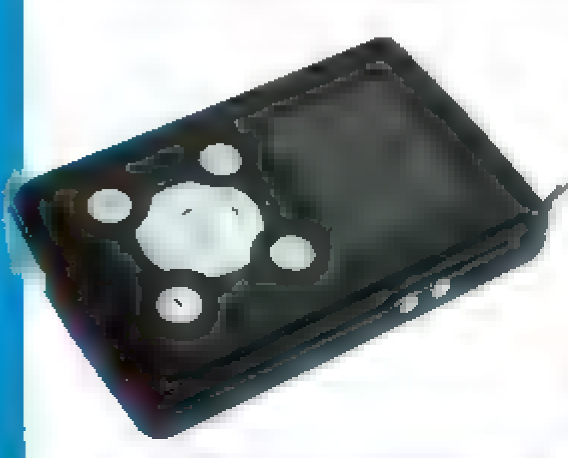
隨著影音多媒體的數位化革命，消費電子產品市場亦產生重大改變，大同公司是我國集消費電子與資訊產品於一身的主要廠商，看好個人隨身影音產品的未來發展，大同推出創立85年來第一個副品牌「elio」，主攻個人數位娛樂產品，並同步推出全球第一台兼具MP3音樂及照片播放功能，內建20GB超大容量的寫真隨身聽elio Photo Jukebox (elio PJ)。

產品特色



電源打開時，控制鍵會亮起七種任意變化的elio霓彩燈

elio Photo Jukebox是一款採用內置20GB硬碟的MP3隨身聽，與其說它是一台MP3隨身聽，倒不如稱其為一台多媒體播放器來得貼切。相較於大家耳熟能詳的iPOD，個人認為elio Photo Jukebox的功能要比iPOD強上許多，因為它不僅可以播放MP3、WMA與WAV音樂外，錄音功能也可以直接錄成MP3，不需要再經過電腦的轉檔。另一大特色就是可以用來觀看數位照片，特別是elio Photo Jukebox還支援了USB OTG連接功能，可以不必透過電腦，就能直接從數位相機或USB隨身碟進行檔案的下載。此外，elio Photo Jukebox還內建了SD記憶卡插槽，除了本身就是一部MP3隨身聽兼隨身碟外，更可以充當一台讀卡機使用。更重要的是，它的價格也比同容量的iPOD還便宜一些，實在是非常地物超所值。

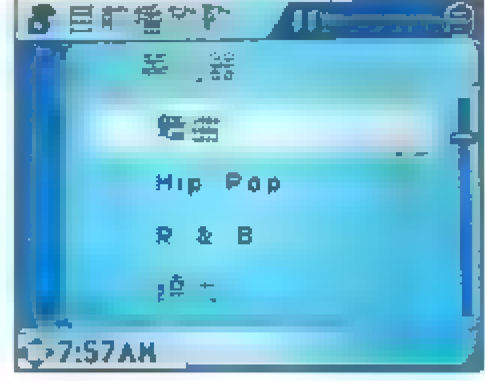


elio PJ擁有典雅酷炫的黑色機身與流行的鏡面設計。

基本播放功能

一般MP3隨身聽的五合一功能（MP3、WMA、WAV播放、FM廣播收聽、錄音、語言學習、儲存碟）我就不多講了，elio Photo Jukebox通通都具備。在基本特色部份，首先是它的音場模式相當豐富，買過那種小型MP3隨身聽的人都知道，一般都是只有五種音場左右，但是elio Photo Jukebox就不一樣了，它總共提供了高達25種的音場模式，單是搖滾部份，就有分成一般搖滾、重金屬搖滾、金屬搖滾和低音搖滾，此外還有藍調、福音、龐克、饒舌、雷鬼、高音強化、高音衰減、低音流行、低音衰減...等等。更棒的是，在播放音樂的時候還可以開啟視覺化效果，真的是讓聽音樂的爽度提高了不少。elio Photo Jukebox的訊噪比高達91dB，這使得它的音質極為乾淨清晰，所以各位若是有買elio Photo Jukebox的話，要記得配上一對好耳機才對得起自己喔。

其次，elio Photo Jukebox的廣播收音效果也是要比一般的機種好很多，同樣也是可以邊聽邊錄，也可以將自己喜愛的頻道記憶起來。其頻道記憶的功能，設計有三個組別，每個組別可獨自記憶電台，可記憶的電台數目說明書未載明，但我試過，似乎是無限制。這樣一來，電台頻道也能依照自己喜歡的來分類。



elio PJ擁有多達25種的音場模式，讓您聆聽音樂更加享受

音樂管理功能

一般使用Flash Memory做為儲存媒體的MP3隨身聽，由於儲存容量大多在1GB以下，且受限於軟體較少的關係，無法擁有較多的控制功能，所以在音樂管理方面，最多就是僅僅支援子目錄的分類播放、重覆播放、亂數播放、單曲循環播放...等等。但是像iPOD或是elio Photo Jukebox這類大容量硬碟碟型的MP3播放器，就一定要有一套很好的音樂管理功能才可以，否則儲存在裡面的歌曲數以千條、甚至萬條，要在短時間內找到想要聽的歌曲，還真不是件容易的事。

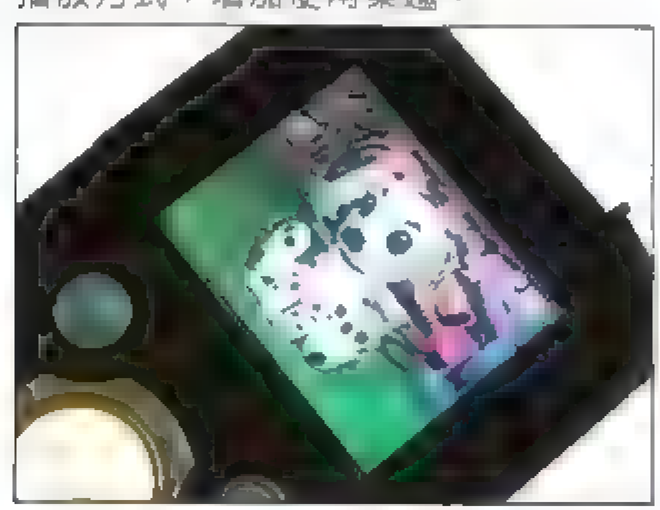
在這部份，elio Photo Jukebox可以讓各位依自己的喜好將歌曲自建資料夾，並且提供「演奏者」、「專輯」、「曲風」、「歌曲」等四種歸類來檢視您要播放的曲目。此外各位也可以自訂播放清單，讓elio Photo Jukebox僅播放您加入在列表

elio PJ的音樂管理功能相當好，可依演奏者、專輯、曲風、歌曲等四大類別來選擇您要播放的歌曲。

照片瀏覽功能

elio Photo Jukebox最令人激賞的地方，就是它可以用來觀看JPEG圖檔。機器採用2.2吋TFT、6萬5千色的彩色螢幕，觀看照片的效果相當不錯。值得一提的是，機子內建有SD記憶卡插槽，如果各位要將數位相機中的相片傳輸到elio Photo Jukebox中，可直接將相機所使用的SD卡插入到SD插槽中。不過原本我以為可直接在SD卡上觀看照片，但elio Photo Jukebox並沒有做如此的設計，而是必需將記憶卡插到SD插槽後，再由主選單中選擇「複製」選項，將圖片「貼上」到機器之中才行。換句話說，要觀看SD卡上的照片時，一定要將圖檔傳輸到elio Photo Jukebox之中，否則是無法直接進行瀏覽的。另外，可不可以將MP3檔案放在SD卡中直接播放呢？這個部份我試過，也是不行，一樣必需將MP3傳輸到elio Photo Jukebox之中才行。

不過瑕不掩瑜，elio Photo Jukebox所提供的照片瀏覽功能仍是相當棒地，除了提供照片旋轉、自動放映、全螢幕觀看之外，還可將圖片設為機子的桌面背景。此外還有「幻燈秀」功能，亦即將圖片配上您要的音樂，使用配樂播放方式，增加使用樂趣。



具有JPEG圖檔瀏覽功能，並能將圖檔設為背景圖案或是幻燈片觀賞。

中的歌曲。而在錄音方面，elio Photo Jukebox也是有提供管理的功能，系統設有八種錄音主題，分別是娛樂、講課、會議、音樂、筆記、個人的、演講、其他。當您錄好音時，系統會詢問您要將錄音的內容存在哪個主題之下，實在是相當方便，從此再也不會有錄音檔存了一堆，卻不知道哪個是哪個的情形發生了。

USB OTG連接功能

另一個令人興奮的地方，就是它具有USB OTG（on the go）的連接功能。什麼是USB OTG呢？簡單地講，就是USB傳統以PC為中心的樹狀連結架構下，將改變成端對端（Peer to Peer）的功能，亦即不需透過電腦，就可以做兩個裝置間資料的傳輸。

elio Photo Jukebox便是具有這樣的功能，可以直接對連多款數位相機，直接擷取、儲存及觀看所有照片。所帶來的好處就是可以當成一部相片儲存碟使用，出門旅遊有了它，就不必擔心相機的記憶卡容量不夠或記憶卡帶得不夠多，只要相片拍滿了，把數位相機與elio Photo Jukebox互連，再將記憶卡內的照片移到elio Photo Jukebox中做儲存，馬上就又有一張空的記憶卡可供使用了。

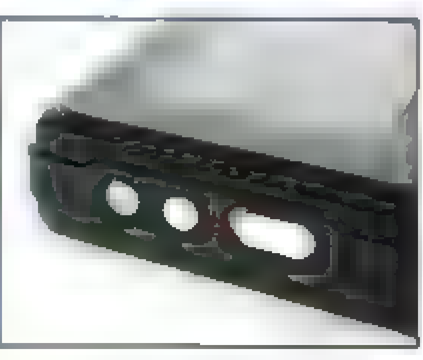


elio PJ採用USB 2.0介面，並支援USB OTG功能，不必使用電腦，即可連接數位相機下載圖檔。

elio Photo Jukebox圖解大剖析



機器內建SD記憶卡插槽，可充當讀卡機使用。



左側機身由左至右為錄音鍵、A-B段播放鍵、按鈕鎖。



右側機身只配置音量調整鈕與線控器插槽。



elio PJ採用鋰電池，可放入底座充電。



產品內附的線控器與耳機。



配件之中包含了一只相當有質感的皮套。



產品規格

尺寸	73x113x19mm
重量	178.5g
容量	20GB 硬碟
訊噪比	91dB
介面	USB 2.0，支援USB OTG連接功能
支援檔案格式	MP3, WAV, WMA, JPEG
錄音	內建麥克風錄音、FM 廣播錄音
電源	充電式鋰電池 1300 mAh
音樂連續播放	背光關閉時約12小時
其他	可收聽FM電台、支援A-B段語言學習、內建SD記憶卡插槽



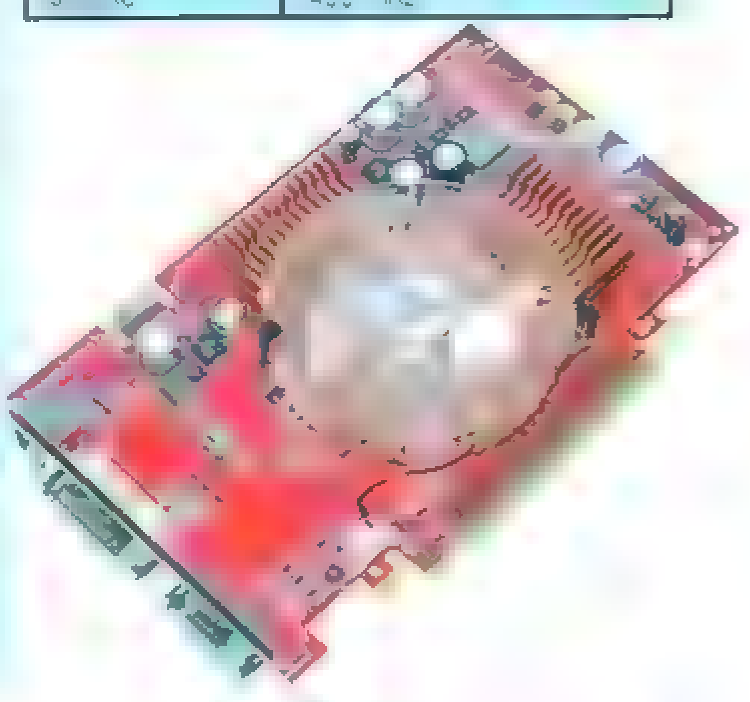
廠商 微星科技　網址 cweb.msi.com.tw　售價 7,700元

高效能動態超頻
微星 NX6600GT-TD128E

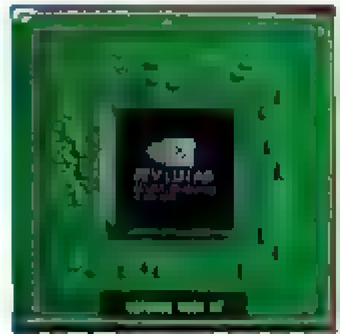
作者　莫凡

微星 NX6600GT-TD128E 規格	
[illegible]	Geforce 6[illegible]
[illegible]	DDR3、128MB
[illegible]	PCI Express
[illegible]	D-Sub、DVI-I及S端子
RAMDAC	400 MHz

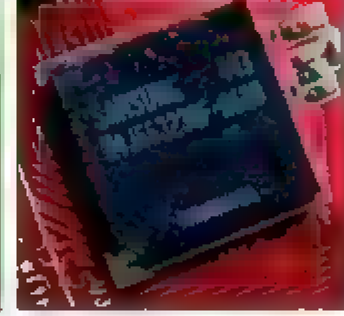
這款由微星所推出的NX6600GT-TD128E，採用nVIDIA Geforce 6600GT顯示晶片，支援CineFX 3.0繪圖晶片引擎設計，提供更先進的Pixel Shader圖元貼圖技術，擁有比上一代FX系列GPU更精密兩倍的浮點貼圖運算架構1內建128MB、DDR3顯示記憶體，提供傳統15Pin D-Sub、DVI-I以及TV-OUT功能，採用PCI Express高速顯示介面，每秒雙向4GB共8GB的超高資料傳輸頻寬設計，提供比AGP介面的每秒2.1GB高約2倍的傳輸頻寬；最重要的莫過於此顯示卡支援nVIDIA最新的SLI介面技術，可以將兩張NX6600GT顯示卡透過內接介面串聯起來，讓顯示卡的效能瞬間加倍。



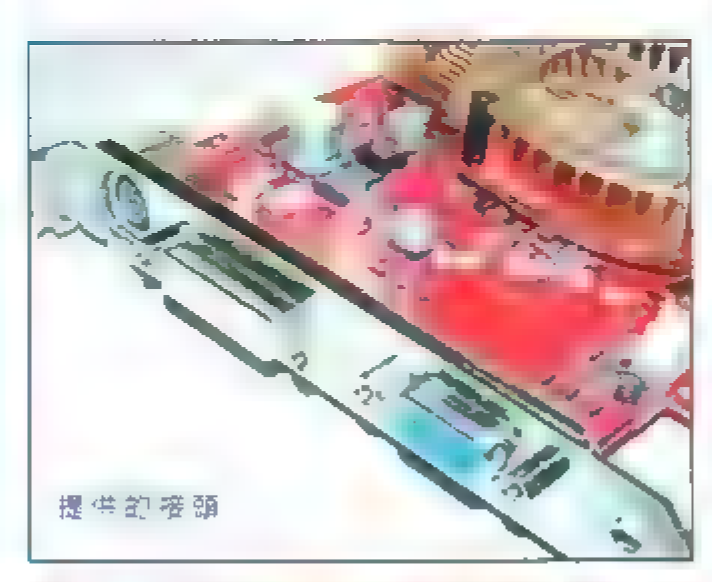
採用進階的T.O.P. TECH COOLING高效率低噪音顯示卡散熱系統（低於28db的噪音值），讓玩家在提高頻率的時候，依舊讓GPU與記憶體有較低的工作溫度。獨家的D.O.T. EXPRESS動態超頻技術，可以讓GPU繪圖晶片與DDR記憶體同步超頻，最高可以提升10%的顯示卡工作頻率與整體效能，具備六個階段的超頻比例設定。NX6600GT讓人印象深刻的，絕對是那14片超爆量的附贈光碟片，除了驅動程式跟應用程式之外，還有《波斯王子：時之砂》、《間諜遊戲：潘朵拉的明日世界》以及《殺手13》…等遊戲軟體，隨盒附上S端子轉接線材，相當的超值喔！



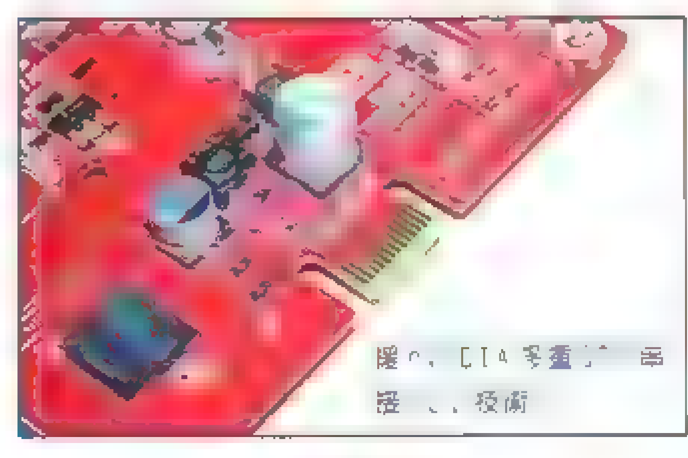
顯示晶片



記憶體晶片



提供的接頭

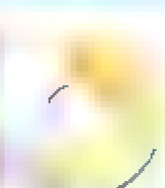


擁有SLI多重顯示卡串接技術

廠商 錸德科技　網址 www.ritek.com.tw　售價 店洽

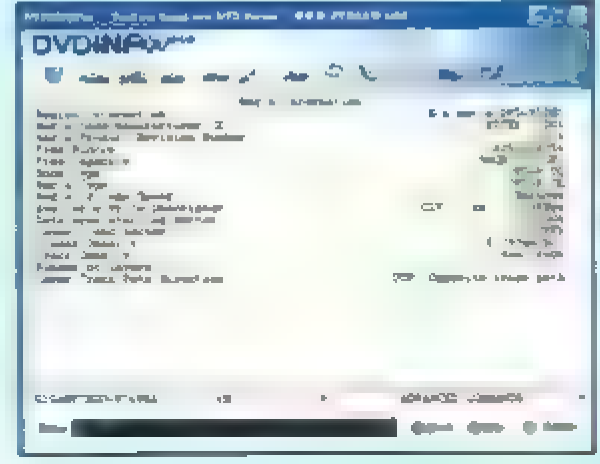
DVD雙倍儲存
錸德 DVD+R Double Layer





DVD燒錄技術，由去年的倍速競爭(D5：2X→4X→8X→16X)，到今年正式邁入單面雙層(D9)的8.5GB高容量。雖然目前單面4.7GB的DVD光碟片仍是市場的主流，且價格也逐漸地令人滿意，但需求高容量儲存的玩家，特別是影音方面的資料，追求極致，說甚麼也不容許分片錄製。想試試D9的完美刻錄嗎？錸德DVD+R Double Layer正式上路…

DVD+R Double Layer是單面雙記錄層的可錄式DVD光碟片。現行一般可錄式DVD碟片單面容量為4.7GB，而錸德DVD+R Double Layer的開發，使同一片、同一面DVD上即可儲存高達8.5GB的大容量資料！燒錄時不需換面，即可連續燒錄，這項新科技的研發提昇消費者燒錄資料或影像音樂的便利性。錸德DVD+R Double Layer可儲存4小時DVD畫質的影像或16小時VHS畫質影像，或120小時的MP3音樂。錄製DVD影片還需換片？沒試過錸德DVD+R Double Layer光碟片，別說你的影音最完美。



◀透過DVDInfoPro軟體檢測DVD光碟片資料。

作者　歐茲

廠商 微星科技　**網址** cweb.msi.com.tw　**售價** 2,500元

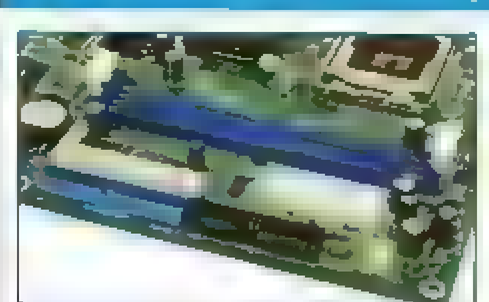
微星661FM3-L主機板

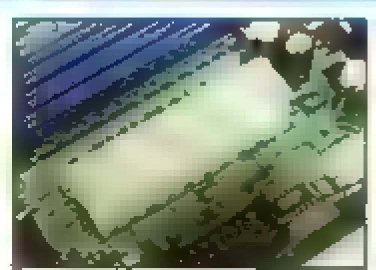


微星科技推出新一代主機板661FM3-L，以功能完整和符合經濟效益為主要訴求。採用LGA775架構，支援Intel最新的Pentium4 FSB 800MHz處理器，並內建AGP8X顯示介面與2條DDR記憶體插槽，主機板亦提供5.1聲道音效，玩家可搭配六顆環繞音場的揚聲器。整合型的設計免除硬體相容性的困擾，讓661FM3-L成為多功能電腦的最佳選擇。

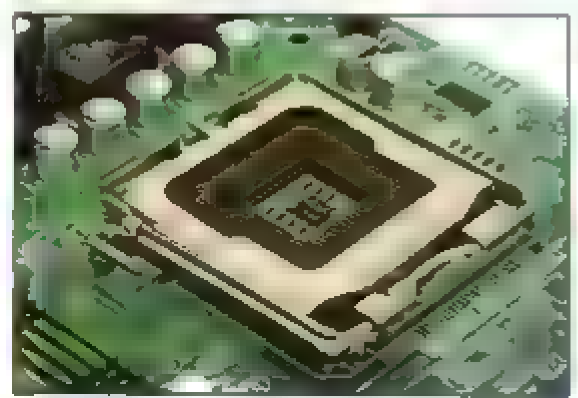
微星661FM3-L主機板規格	
[illegible]	Socket 775，FSB支援800MHz
晶片組	SiS661FX SiS964
[illegible]	Micro ATX
記憶體插槽	2條DDR，支援DDR 400，合計最大容量可達2GB
介面卡插槽	3個PCI、1個AGP
USB支援	8個USB 2.0
磁碟支援	2個ATA 133 IDE連接埠，可連接4個IDE裝置；2個Serial ATA連接埠，可連接2個SATA裝置
音效支援	5.1聲道音效，支援SPDIF輸出
其他	內建VGA顯示功能、10/100Mbps乙太網路

外觀特色

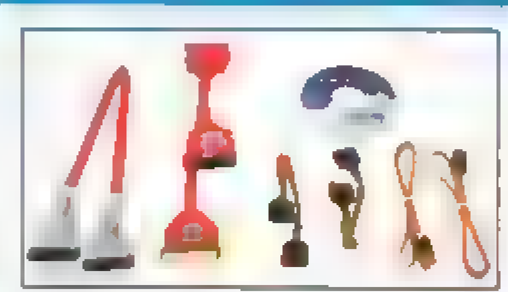

提供 條 R 記憶體插槽與 個 插槽

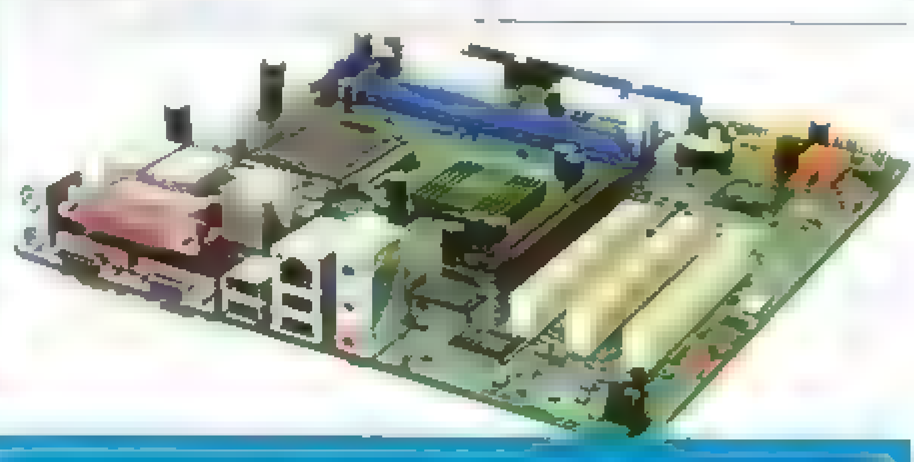

主機板電源接頭採用 4 Pin規格，採用的 [illegible] 的規格


橘色的部份是SATA連接埠，並在塑膠四邊加強了連接的穩固性


[illegible] 的CPU腳座採用 [illegible] 規格，支援 [illegible] 處理器

產品配件


這是主機板所附的線材配件，除了有FDD/IDE排線外，另外還有SATA連接線與電源線。



內建晶片


主機板使用SiS 661FX晶片，支援最新800MHz前端匯流排時脈，提供高達 [illegible] B/s的資料傳輸頻寬


搭配 [illegible] 4南橋晶片，更能充份展現MuTIOL 1G技術的獨家功能，也就是提供每秒高達1GB南北橋傳輸頻寬


Realtek ALC655 5.1聲道音效晶片與光碟機音源接頭

使用SiS661FX/SiS964晶片

微星661FM3-L搭配的是SiS 661FX北橋晶片與SiS964南橋晶片，此款晶片組的特色是支援了800MHz前端匯流排、Intel超執行緒技術、高效能DDR400、AGP8X介面、MuTIOL 1G、HyperStreaming架構與Ultra AGPII等功能。其中MuTIOL 1G是SiS964與SiS北橋之間獨有的傳輸技術，可提供533MHz工作時脈的雙向16-bit資料傳輸。HyperStreaming架構為了使PC整體效能的提昇，不僅著重提昇南北橋間的連結頻寬，更以將 [illegible] 有效地延伸至周邊設備端，全面提昇系統效能；至於Ultra AGPII技術則為矽統科技獨家開發，主要是針對桌上型電腦所發展的高階繪圖技術，提供北橋晶片內建之繪圖控制器與記憶體控制器之間更快速的溝通與更大的傳輸頻寬。

微星專屬Live Update 3工具組

升級主機板的韌體或驅動程式對使用者來說已不是個棘手的問題，利用微星科技獨家一鍵式線上自動更新應用程式Live Update 3系列工具組，即可於Windows作業環境中輕鬆容易的畫面介面，透過網際網路連線，完成複雜的升級程序。Live Update 3除了結合微星上一代的Live BIOS、Live Driver、Live VGA BIOS、Live VGA Driver、Live Utility及自動監測程式Live Monitor功能外，另外還加入了最新的線上 [illegible] Firmware更新服務。特別值得一提的是，其中工具組內建的Live Monitor功能，安裝後可主動監控升級韌體或驅動程式的發佈，並會適時自動與微星科技網站連接，下載與更新，隨時讓您已安裝的韌體或驅動程式保持在最新之狀態。

選購指引	
優點	就是它了
• 功能完整，價格實惠	
• 主機板工具軟體方便好用。	
缺點	再考慮看看
• 若能設計成20+4PIN主機板電源接頭會更好。	

硬底子
酷品報到

作者 莫凡



誰比我強？

K8 配上 SLI 雙劍出鞘



這次咱們可是「重金禮聘」，準備了最新SLI技術的主機板跟顯示卡，讓大夥在過年後，紅包滿滿的情況下，可以考慮看看這一套「驚動武林」的超強顯示組合，這次總共送來一張支援SLI的K8主機板「GA-K8NXP-SLI」以及兩張GeForce 6600GT的顯示卡...

廠商：技嘉科技
網址：chinese.giga-byte.com



技嘉 8 Σ 系列 GA-K8NXP-SLI 主機板

售價：7,500元

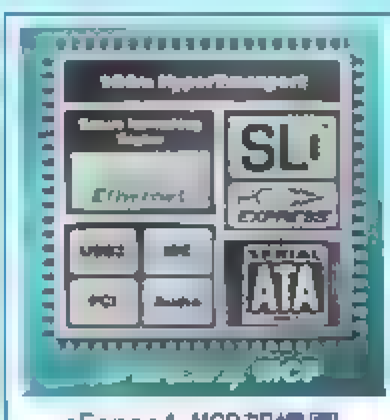
這張主機板是技嘉科技首款nForce4 SLI主機板，採用nForce4 SLI晶片組，支援AMD Athlon64平臺，提供兩組PCI-Express X16插槽以及兩組PCI擴充介面，這兩組PCI ExpressX16插槽就是與其他主機板最大的不同處，因為他們可以用來安裝兩張PCI Express x16介面的顯示卡，形成SLI架構，讓顯示卡的繪圖效能倍增。GA-K8NXP-SLI支援雙通道DDR400記憶體，最高可安裝至4GB記憶體。GA-K8NXP-SLI既然稱之為「8 Σ系列」，表示這塊主機板有著八項創新技術，讓我們一個一個來說明！

◎支援-Athlon 64系列處理器

GA-K8NXP-SLI支援AMD K8 Athlon 64系列處理器，此處理平臺包含64位元運算核心、HyperTransport傳輸介面、以及內建記憶體的控制介面等三項創新設計，具備939針腳的Athlon64並進一步將HyperTransport傳輸介面全面升級到1GHz、記憶體介面也提升為雙通道DDR400，大幅提升系統效能，並提高辦公室應用平臺的生產力。

◎支援SLI(Scalable Link Interface)多重GPU技術

NVIDIA nForce4 SLI技術能讓桌上型電腦主機板，連接兩張支援SLI 技術的PCI Express介面顯示卡。SLI技術充分利用PCI Express [illegible]
[illegible]
[illegible]
處理速度。



nForce4 MCP架構圖

內建雙通道記憶體

GA-K8NXP-SLI支援雙通道DDR400記憶體，頻寬高達每秒6.4GB，且處理 [illegible]
[illegible]
[illegible]

雙通道電源迴路

GA-K8NXP-SLI設計有「雙電源迴路系統」(D.P.S.)，配備有革命性的6相電源設計，即便Athlon 64處理器在 [illegible]
運作，並提供未來處理器升級的空間。雙電源迴路設計的確能使系統平臺更加安全和穩定。

◎雙千兆乙太網路和無線網路模組

GA-K8NXP-SLI配備兩組千兆乙太網路介面，此平臺能作為廣域網路（WAN）和區域網路（LAN）的連接介面，方便區域網路管理與配置。[illegible]
達。此外，此平臺配備有支援802.11g通訊協定、頻寬高達54Mbps的無線網路模組。

◎儲存方案

GA-K8NXP-SLI採用NVIDIA開發的第二代Serial ATA (Serial ATA II) 儲存介面，傳輸頻寬每秒高達3Gb，可支援第一代Serial ATA裝置或其他資料儲存設備。此外NVIDIA nForce4 Ultra也提供性能優異的磁碟陣列功能（NV RAID），可支援磁碟陣列的備份（RAID 0）、分區存取（RAID 1）、備份及分區存取（RAID 0+1）等功能，使用者可依照需求加以設定，[illegible]
[illegible]
[illegible]
使用和維護。



網路安全防護

GA-K8NXP-SLI提供NVIDIA防火牆（Firewall）和Norton網路安全防護軟體（Norton Internet Security, NIS），具備ActiveArmor [illegible]
[illegible]
[illegible]

◎系統保護軟體

GA-K8NXP-SLI具備多項技嘉獨家開發的軟體，包括於技嘉網站的驅動程式下載中心（Download Center）、提供給超頻使用者的智慧型超頻模組（M.I.T.）、系統超頻回復功能（S.O.S.）、記憶體智慧型加速器（M.I.B.2），和方便超頻的EasyTune5軟體，還有方便使用者系統備份及還 [illegible] 軟體（Xpress Recovery）。

nVidia SLI架構圖

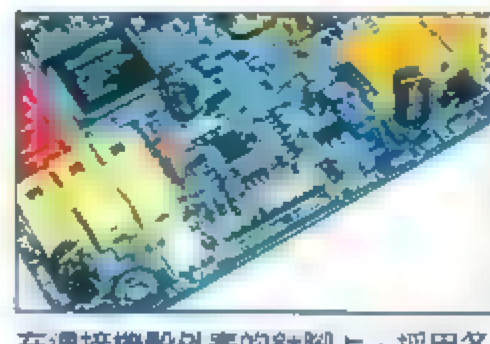
主機板剖析

外觀特色

多功能的主板接頭設計

主機板提供4xDDR DIMM、2xIDE以及20/24 Pin ATX。

使用AMD K8 Athlon 64(Socket 939)系列處理器。



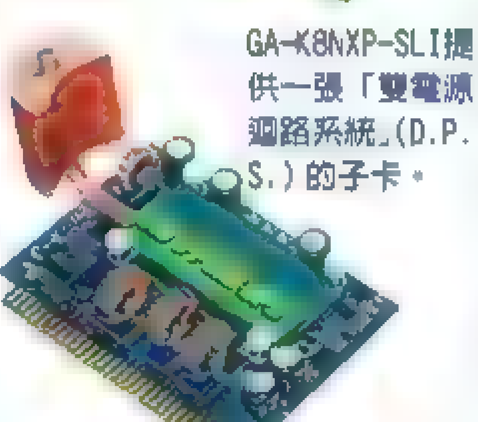
在連接機殼外表的針腳上，採用各式的顏色來區分，以增加安裝的便利性。

GA-K8NXP-SLI具有兩組可以形成SLI架構的PCI Express x16以及兩組PCI Express x1、PCI插槽。



GA-K8NXP-SLI還送一張802.11g無線網路卡喔！

主板上的SLI插槽，SLI插卡分為SLI Mode與Normal Mode。



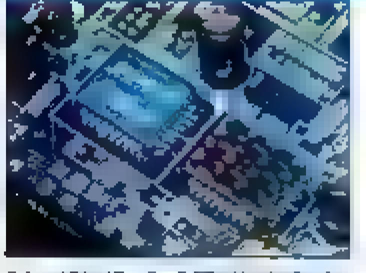
GA-K8NXP-SLI提供一張「雙電源迴路系統」(D.P.S.)的子卡。

SLI串接所需要的小張串接卡。

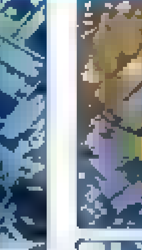


附贈眾多的線材

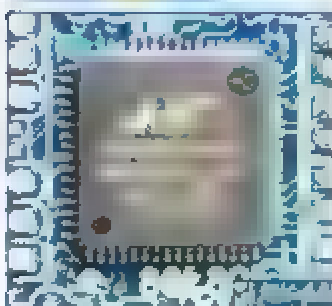
內建晶片



GA-K8NXP-SLI具備技嘉專屬的Dual BIOS功能。



GA-K8NXP-SLI支援高達4個SATAII的連接介面。

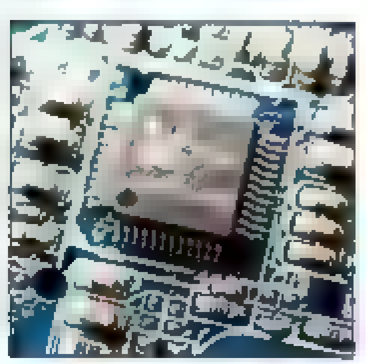


Gigabit LAN晶片：Marvell 88E8053-NNC PHY晶片。

nVIDIA nForce4 SLI晶片



Gigabit LAN晶片：VITESSE VSC8201RX獨立晶片。



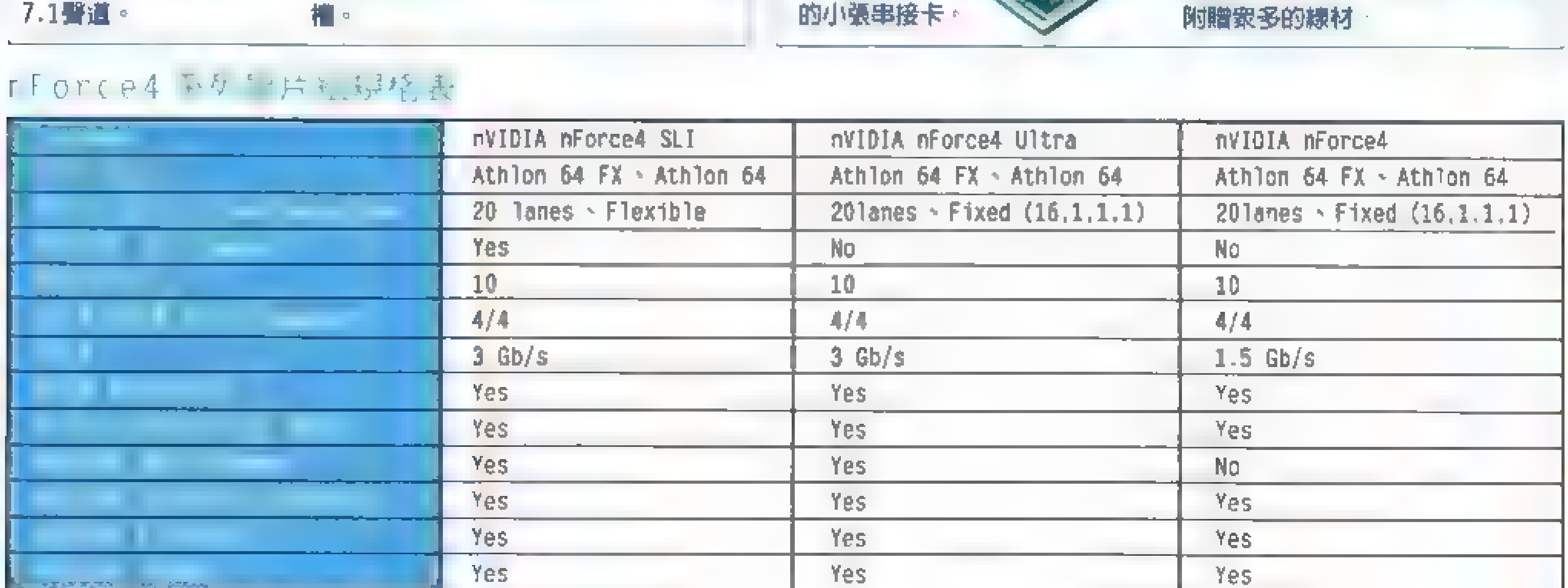
使用Realtek ALC 850音效晶片，提供高品質的7.1聲道。



GA-K8NXP-SLI配備一顆Silicon Image的Sil3114CT176晶片，提供4組SATA插槽。



nForce4 [illegible]



[illegible]	nVIDIA nForce4 SLI	nVIDIA nForce4 Ultra	nVIDIA nForce4
[illegible]	Athlon 64 FX、Athlon 64	Athlon 64 FX、Athlon 64	Athlon 64 FX、Athlon 64
[illegible]	20 lanes、Flexible	20lanes、Fixed (16,1,1,1)	20lanes、Fixed (16,1,1,1)
[illegible]	Yes	No	No
[illegible]	10	10	10
[illegible]	4/4	4/4	4/4
[illegible]	3 Gb/s	3 Gb/s	1.5 Gb/s
[illegible]	Yes	Yes	Yes
[illegible]	Yes	Yes	Yes
[illegible]	Yes	Yes	No
[illegible]	Yes	Yes	Yes
[illegible]	Yes	Yes	Yes
[illegible]	Yes	Yes	Yes

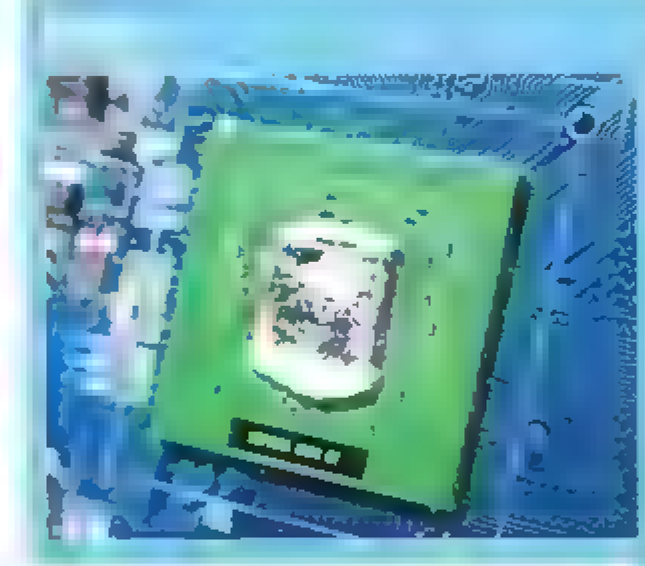
技嘉 GV-NX66T128D (GeForce 6600GT)

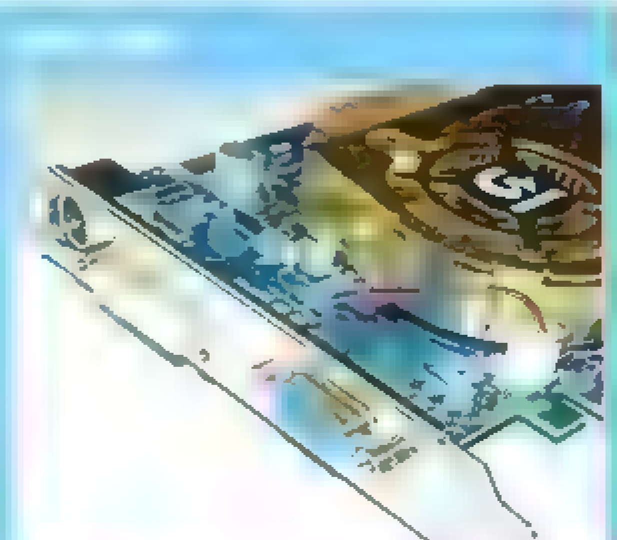


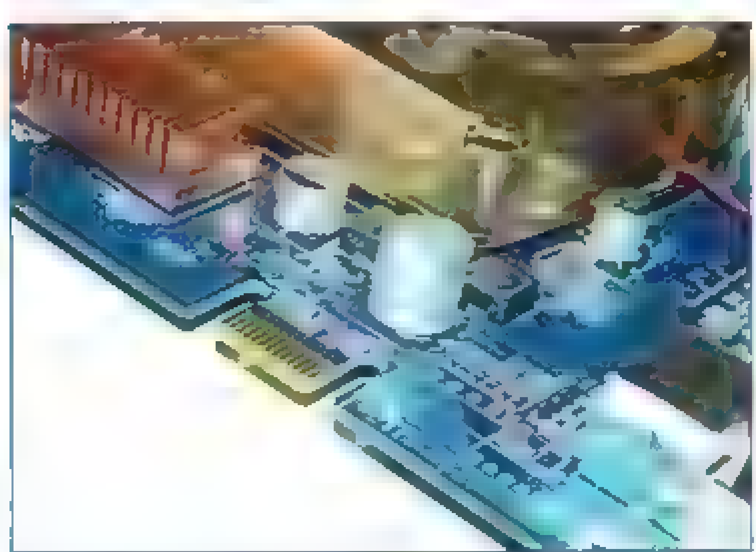
要試試看SLI的威力，當然也得找一張很強的顯示卡才對，這次我們一併跟技嘉借來兩張6600GT的顯示卡，先來看看這張顯示卡的基本資料吧！

GV-NX66T128D採用nVIDIA eForce 6600GT顯示晶片，內建128MB DDR3顯示記憶體，採用PCI Express X16顯示介面，每秒雙向4GB共8GB的超高資料傳輸頻寬設計，提供比AGP介面的每秒2.1GB高約2倍的傳輸頻寬。nVIDIA 6600GT採用最新的CineFX 3.0繪圖晶片引擎設計，提供更先進的Pixel Shader圖元貼圖技術，擁有比上一代FX系列GPU更精密兩倍的浮點貼圖運算架構，提供更快的3D繪圖效能，更精密的3D特效畫面計算，以及更複雜的圖元貼圖運算等等，此外CineFX 3.0持續為玩家帶來最頂尖的影像品質與電影工業般的視覺效果，提供更真實的高精密度128位3D元畫面計算架構，讓畫面更加的精采唷！

顯示晶片	NVIDIA GeForce 6600GT
晶片運算頻率 記憶體運算頻率	500 MHz / 1G MHz
記憶體容量	128MB DDR III
支援介面	PCI-express
繪圖管素	8
微軟Direct X	9.0C
輸出入功能	DVI-I、D-SUB、TV-OUT
雙螢幕輸出	支援
RAMDAC (MHz)	400
高畫質電視 (HDTV)	支援
雙卡介面 (SLI)	支援







支援nVIDIA多重GPU串接SLI技術。



提供專屬的視訊轉換接頭



當K8+SLI顯示卡時…

這次的重頭戲，當然就是NVIDIA最新的SLI介面技術啦！透過SLI串接技術，玩家可以將兩張GV-NX66T128D顯示卡透過內接介面串聯起來，讓顯示卡的效能瞬間加倍，提供更驚人的3D繪圖效能與更細緻的顯示畫面，這可是NVIDIA最新開發的獨家秘密武器喔！到底串接起來之後，效能有多好？畫質又有多棒？請看看我們的測試數據吧！

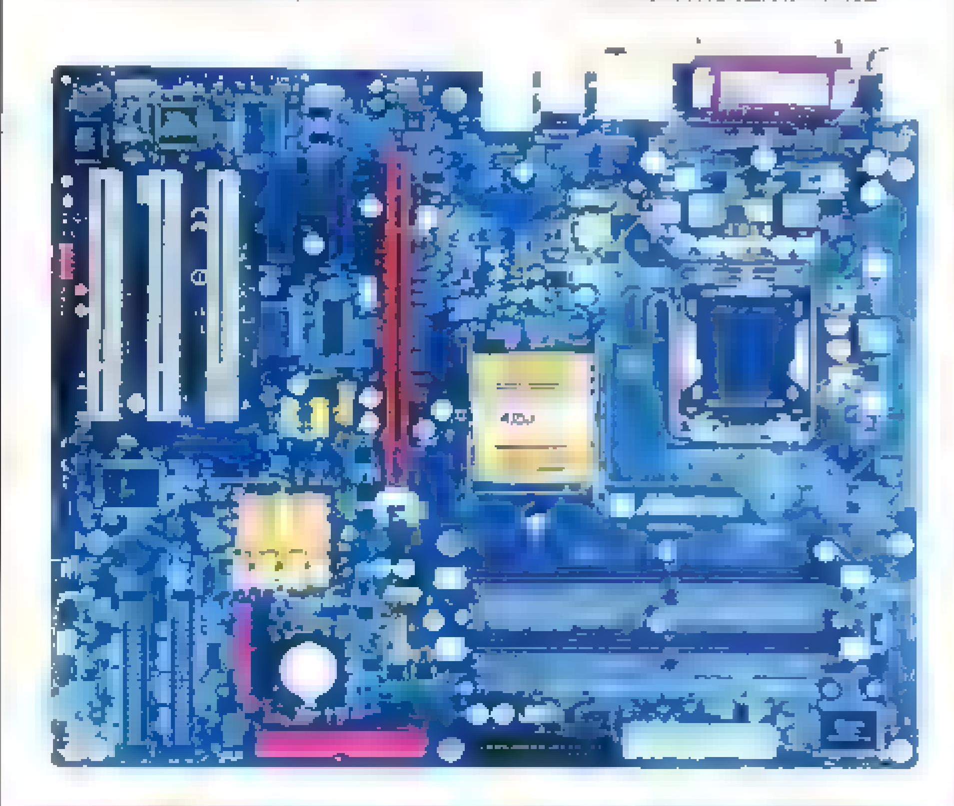
測試中我們有使用CPU Mark、Super PI等軟體測試，發現SLI功能並不會影響CPU、HD以及RAM的測試數據，所以我們就沒有條列出這些的測試數據，此外，測試中可以發現，雖然是兩張顯示卡串接，但是效能上並不是「1+1=2」，大概效能會提升1.4～1.6倍。可以告訴大家的是，不論是測試中的畫質與數據，所呈現的效果，都讓人印象深刻、嘆為觀止。

CPU	AMD Athlon 64 3500+
主機板	GA-K8NXP-SLI
記憶體	Kingmax DDR 550、512MB*2
顯示卡	GV-NX66T128D
硬碟機	Seagate ST3120024A 120G、IDE
作業系統	Windows XP SP1、DirectX 9.0c

測試項目	單張6600GT	雙卡SLI 6600GT
3DMark2001 SE	18336	18342
3DMark 03 1024X768	8048	12862
3DMark 03 1280X1024	6076	8732
3DMark 05 1024X768	3160	5238
3DMark 05 1280X1024	2552	3977
PCMark04 Graphics	3659	5102

青雲PX915PL主機板

繼前一代高規格超強性能的Intel i915P晶片組之後，新一代的i915PL晶片組其性能及功能與i915P完全相同，同樣支援最新LGA 775奈米級處理器、PCI-Express x16顯示卡介面、雙通道記憶體技術。為順應市場潮流及降低顧客硬體升級的不便，i915PL 唯一與i915P不同之處在於前者僅支援1組DIMM（Dual In-line Memory Module）的DDR記憶體，讓您以既有的DDR記憶體就足以榨出新i915PL主機板的全部效能。



網址 taiwan.albatron.com.tw

技嘉Neon Cooler系列

Neon Cooler 775與Neon Cooler 8兩個系列分別是針對Intel 775平台與AMD K8平台的超頻玩家所開發設計，皆能夠提供絕佳的散熱性能，並解決在超頻時所產生的過熱問題，在兩個系列的版本上皆區分為Pro、BL series，主要的區別在於風扇的調速設計，滿足電腦玩家不同的需求。其中BL series適合對於安靜散熱品質所堅持的玩家，內建藍色LED；而Pro Series附有風扇轉速控制功能，讓玩家能夠依自己需求調整出適合的風扇轉速。



網址 chinese.giga-byte.com

微星科技「飛天歷險顯示卡」

微星科技為配合「飛天歷險」公開測試，同步推出採用nVIDIA顯示晶片的「飛天歷險顯示卡NX6200-TD128」，包裝內含大宇資訊「飛天歷險」公測帳號一組，以及微星科技與nVIDIA特別為「飛天歷險」打造的專用顯示卡一張（AGP 8X介面）。

* 採用nVIDIA GeFORCE 6200顯示晶片
* 128MB DDR顯示記憶體
* 完整支援DirectX 9.0以及OpenGL 1.5指令集
* 微星專利D.O.T.超頻軟體
* AGP 8X介面



網址 cweb.msi.com.tw

華碩寶黑J102魅力手機

繼去年10月推出香金、月銀、夕紅、煙藍迷你四色ASUS J102，大受好評的時尚魅力席捲市場，今再推出寶黑J102，質感百分的金屬寶黑色澤搭配橙橘果凍按鍵炫光，讓您有型，時尚風格恣意展現！極簡俐落的寶黑J102，內建威爾史密斯(Will Smith)約會建議十篇──【愛情攻戰守則】！全民情聖的百分約會秘笈，讓您成為2005魅力情聖！內建300組電話簿、可分為八個群組，搭配優美40和絃鈴聲，隨時掌握來電資訊。100筆行事曆，讓您隨時記載約會時間地點，並能設定鬧鈴立即提醒，貼心情人非您莫屬！



網址 taiwan.asus.com.tw



這是一個開放的園地，只要你對雜誌內容建議、贈獎活動、文章、感言或是塗鴉，都能利用回函及「軟體世界專用電子信箱」來與《軟體世界》編輯部交流；而只要你的大作刊登於「讀者我最大」（不包含讀者問答）皆可獲得下期的「軟體世界」一本。（如果要放筆名的讀者，請記得要註明喔！）

電子信箱：
swmqa@unochina.com

讀者問答

READER'S

Q1

●慢慢的，越來越習慣現在的軟世了，其實不管軟世的風格怎麼變，編輯大大的用心，是絕對不會變的。很抱歉之前太激動，寫了些很露骨的話。現在我發現軟世終究還是原來的軟世，內容、風格雖不同，但其精神卻原封不動的傳承了下來，我會永遠支持軟世的！！

PS1 感謝編輯大大的用心

PS2 嗯...我好像還有S幣在編大那，麻煩查一下，謝謝

桃園　光之晉

A1

老監要在此說句話：「您～真是識貨的行家！」軟體世界雜誌從15年前創刊以來，雖然經歷數任的總編輯、主編，也改過十幾次的版面，但是骨子裡其實一直保持著最基本的精神：「報導出最完整的遊戲資訊」。所以不論是從APPLE II轉到IBM PC、磁片變成光碟、或是單機遊戲進展到線上遊戲，軟世永遠都是隨著時代不斷改進，也正是軟世至今仍能屹立不搖的最大原因。所以說，各位繼續支持軟世，絕對是正確的啦！

PS回覆

1.這是應該做的，別客氣～

2.待編輯部這期截稿後，會立刻用e-mail專函回覆的，請體諒並稍加等待。

●我好懷疑　請問編輯大大，讀者所寄的回函是每篇都一字不漏的看嗎？還是只有抽中的才看，因為我寄的回函都畫得很好，很用心，我並不覺得畫得比刊登的還爛。編輯大大可以幫我回答這個問題在「讀者我最大」上面嗎？

雜誌可以不給沒關係，我只想知道答案。（除非真的沒抽中，不然就請給雜誌；沒抽中的話，就請給小的答案就好了）。

拜託了！

台北　帥哥



只要是到老監手中的回函，都會每篇仔細看過，而且還會分門別類，將各種不同的投稿及意見分開處理，而且還挑出大多數讀者較常反應的問題來回答，比老監一般校稿時花的功夫還多喔！所以你的回函只要到得了老監手中，一定都會被看過好幾次的啦！

至於投稿常不上的問題，實在是軟世的高手很多，每一期的畫作都相當精彩，有時難免有遺珠之憾，所以多投幾次總會有機會刊登喔！在此老監傳授幾個要點：1.用色要鮮明（在印刷時才不會模糊，所以盡量以彩色稿為主）、2.提早寄出（若選定後才到的稿件，只能說聲抱歉了）下次會更好的！請多加油！

●請問軟體世界是每月幾號出刊？市面上書局或便利商店幾號可以購買，請告知讀者，因上次無回覆，請編輯者能回覆。

台北　蔡呈鋐

A3

如果只答上面的答案，我怕會有不少讀者說老監也太混了吧！當然，老監可不是這種人（雖然稿子趕不完的時候會很想當一下...）基本上，自從改版之後，軟世已經改為每月10日出刊。另外要特地說明的是，由於高層的某些考量，1月10日出刊的會標明是2月號，但實際上訂戶的權益是不會被影響的（因為我們是以期數計算）。

還有為了配合農曆新年假期，編輯部特地將190期提前趕在2月3日出刊，一來為了讓讀者在過年時可以看到熱騰騰的軟世，二來也好讓配合出刊的相關人員都可以趕回家過年，所以大家要體諒一下拼命趕稿的編輯部，請給各位同仁鼓勵一下喔（也順便為老監的生日慶祝一下吧！只可惜不能請大家吃蛋糕　^_^）往後的雜誌則會改回每月10日出刊，還請大家多多支持喔！

Q4 抽獎題目找麻煩？承諾下次改進！

●1 不知道有沒有人跟我有相同的感覺 從改版後中獎變得更困難了！還要自己付郵資，現在連「本月放送」都在找麻煩！明明是這期的抽獎，題目偏偏出的是上一期或上N期的題目，感覺像懲罰沒購買上一期或上N期的讀者，感覺超不友善！我雖是每期都購買的老讀者，看到這期的「本月放送」也超級不爽！總覺得抽獎不用這麼找麻煩吧！

2.請高雄枝仔冰多加油喔！軟世總編不妨大放送，送枝仔冰一些遊戲贈品，相信可以激勵他的心情(而且他也在高雄，應該很方便吧！)枝仔冰，加油！加油！再加油！！

台中 陳志鈞

A4

由於廠商在提供獎品時，恰好當期並沒有相關報導，所以之前相關編輯才會想說請讀者參考之前雜誌或上該公司網站查詢，沒想到反而引起讀者反彈，真的是不好意思，經協商結果，往後的抽獎題目會盡量以當期雜誌有刊登的文章為主，以免影響讀者權益。至於這期有諸多讀者來關心枝仔冰讀者的狀況，果然世間還是充滿了溫暖，雖然因篇幅所限而無法一一刊出，但相信枝仔冰也會衷心感謝各位的關心喔！為公平起見，編輯部當然不方便在此公開要送某特定讀者贈品，但也會盡力予以各方面的協助。

Q5

●啊...時間過的真快，從高一到高三，這兩年多感謝軟世，陪伴我這些日子，使我的高中生活如此多采多姿！現在，終於到了這個關鍵時候了..."大學學測"，剩下不到一個月的日子，神啊！請給我好運，軟世啊！請給我祝福，希望在下一期的軟世，我可以有"好消息"給大家分享．現在的心情很複雜，明明知道自己一定來不及準備完，但又希望能夠在第一次學測就可以考好，這樣我5月份就可以放假了(應該說心情壓力放假)。所以，請各位讀者、軟世小編們、上帝...給我無比的祝福吧 阿門！

高雄 無限感恩的布丁郎

A5

布丁郎妹妹也算是軟世的常客了，所以老監當然盡全力為妳加持並祝福，讓妳學測順利、事事順心！相信在下一期，就可以收到妳的好消息啦！信心重不重要？俗話說：「信則有，不信則無」。想老監在十數年前APPLE II仍盛行的年代(那時一台軟碟機要15000元喔！)，因誤信店家之言買了號稱完全相容的宏碁！教授321，想不到在玩某款RPG時，竟然發生不能執行的現象！想老監當初也是日夜一直祈禱，希望能夠有奇蹟出現，沒想到過了一個月，奇蹟真的出現了！當時台灣某家廠商研發出可以讓！教授相容於APPLE II的轉換擴充卡，這可是當時完全沒有料到的情況！所以說，信心還是很重要的喔！只要妳堅信自己沒問題的話，再加上平時的努力，一定可以成功的！

Q6

●有點不想寫了，每次回答都沒回

1.S幣也不了了之，真是有點給我擺爛的感覺，合併之後抽獎沒抽中半次，問題也不回，真是...以後我寄回函只寫基本資料就好，剩下沒寫，這樣抽中算嗎...？可能是最後一次問問題...因為以後我只寫基本資料。

2.也懶得剪截角了，都抽不到，軟世跟遊世加起來的人不知有多少啊？

桃園 光之華

A6

由於合併之後，目前的讀者人數相當於原先兩本讀者加起來的數量，在版面限制下，能回信的數量仍然受限(每次大概只能回7到8個讀者的問題)之外，中獎率也受到影響，變得更低啦！為了這問題，除了將「讀者我最大」回復成4頁之外，老監也會商請相關負責編輯設法再跟廠商談多送一些贈品給讀者，讓更多的讀者都可以抽到獎啦！

Q7 軟世重北輕南？純屬巧合嗎？

●軟世到現在改版已經出了四期了，內容越來越充實，封面也規劃得不錯，不會看起來亂亂的。採用雙封面是不錯，不過會令人想起遊世喔！189的贈品月曆送的好好喔！希望下次還能有更好的贈品。

還有遊戲中獎名單，怎麼都是中、北部的人在中的，南部都沒有？為什麼呢？

希望每次都有光碟試玩喔！還有為什麼攻略區只有一款遊戲而已啊？是目前沒有什麼攻略可以報，還是...我講得那麼多了，不講了，祝老編及全體工作人員

新年快樂

～紅包拿來～

P.S.老編：我在之前188期的「讀者我最大」裡有刊登我的感言，不是說刊登就會送下期軟世嗎？我怎麼都沒有收到，也有寫信給你們，也都沒回，是信件太多，還是不想回啊！

老編請你說明清楚(P.S.新的一期我買了，讓我等太久了～希望可補寄190期軟世)

高雄 張簡誌育

A7

這些問題且讓老監(不是老編～)依序回答如下：

1.由於現在有報導單機遊戲的雜誌較少，有時市面上同時有幾款值得一報的作品出現時，為了讀者的權益，我們忍痛犧牲封底的廣告收入來製作雙封面，這也是為了讀者，而且還可以有製作相當漂亮的贈品可以送給大家喔！

2.這純屬巧合吧！不過讀者的回函以中北部佔大多數，所以抽出來的機率當然也就較高啦！

3.這期已經改進囉！看看，190期可是有四篇攻略來讓各位讀者看個飽喔！

4.由於這期沒有事先訂量(編輯部要書也是得另外申請的喔！)，所以不及送給讀者：為表示歉意，老監會商請相關單位，以191期或之後雜誌補償各位有刊登出來的讀者們。

讀者發牢騷

READER'S

讀者的勉勵 1

給高雄枝仔冰：

不知道你生了什麼病，不過希望你能快樂的活下去，要加油喔！祝福你：

天天快樂

心想事成！

P.S 只要相信就會發生奇蹟！

讀者的勉勵 2

其實身為一個面臨聯考的高三生，實在很少有機會接觸到電腦遊戲，不過還是忍不住買了伊蘇六。由於對伊蘇收集的狂熱，看到本期附贈的小攻略本，馬上就買了下來，順便補充新的遊戲知識。

軟世內容編排不錯，雖然以前沒有買雜誌的習慣，可是，看了本期雜誌和贈品，令我燃起以前對遊戲的熱血，若是成為大學生之後，也許就會繼續購買了吧！

讀者的勉勵 3

To 小編：

新的一年又來到

年初在此道聲好

快驚軟世作廣告

樂透獎三是俚賢

P.S.我的新年新希望，就是能看到我的留言能在下期雜誌刊出。

讀者的感嘆 1

說！為什麼你們可以把雜誌做得那麼好，為什麼為什麼為什麼...

都要害我只要看到你們的雜誌，就會衝動的買下，每次買完後，才發現今天的晚餐沒著落了...你們好壞喔...搶我的晚餐錢！雖然曾經想對這本搶我晚餐錢的雜誌勇敢地說「不」...

但...我做不到啊～！！！（淚）

屏東　盧亮廷

讀者的感嘆 2

各位編輯部大哥大姐們，雖然現在經濟不景氣，也不用那麼省啊！！現在試玩遊戲的光碟也沒了，有點．．．那個OOXX....

不要再那麼省了啦！哼～

嘉義　陳信興

讀者的感嘆 3

哎～現在的遊戲公司真是一代比一代...詐！剛出的時候，包裝裡除了光碟、手冊外，最多加上音樂 CD 一片，但是，過一陣子就又推出「加值紀念...版」，裡面又多包含了攻略、動畫 VCD、書籤、加強版光碟...看了真的令人...心頭一把無名火冒上來。畢竟，我們也是支持正版遊戲的玩家，一上市的遊戲先買難道有錯嗎？那不正是支持遊戲公司的表現嗎？請遊戲公司多替我們玩家想想吧！

<我可沒有影射 xx6 喔！那真的是很好玩！>

台北　蘇婉寧

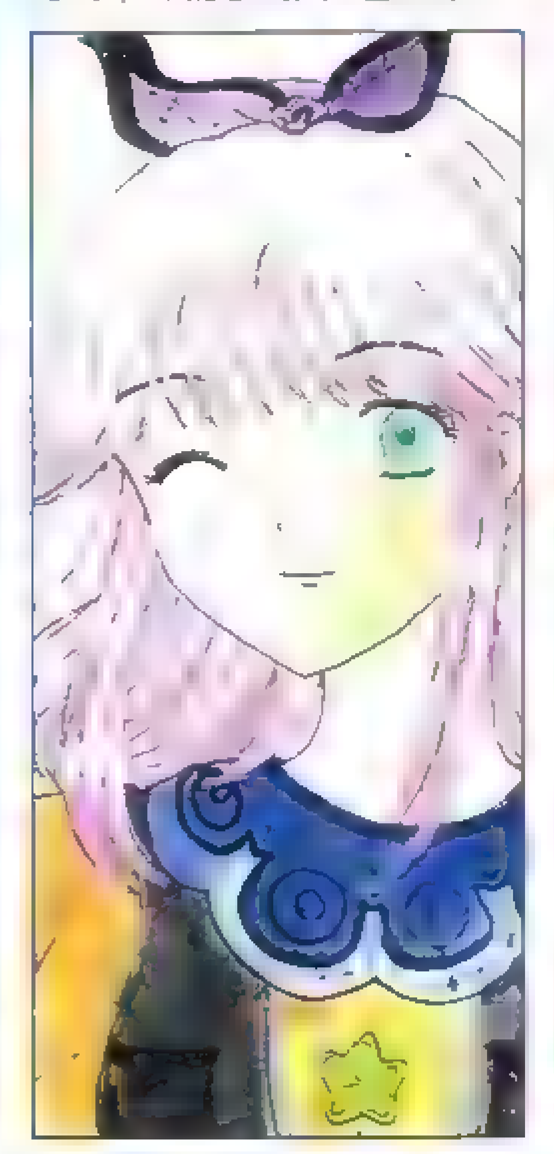
恭喜以上讀者將獲得第 192 期軟體世界一本！（如果是訂戶的讀者，請另外再來信通知，我們會將期數延長 ^_^）

塗鴉區公告

就大顯身手將你漂亮的完成的畫作公諸於世的讀者，可別吝嗇喔！多多利用塗鴉區，凡入選刊登畫作，皆可得到下一期軟體世界一本，以茲鼓勵。

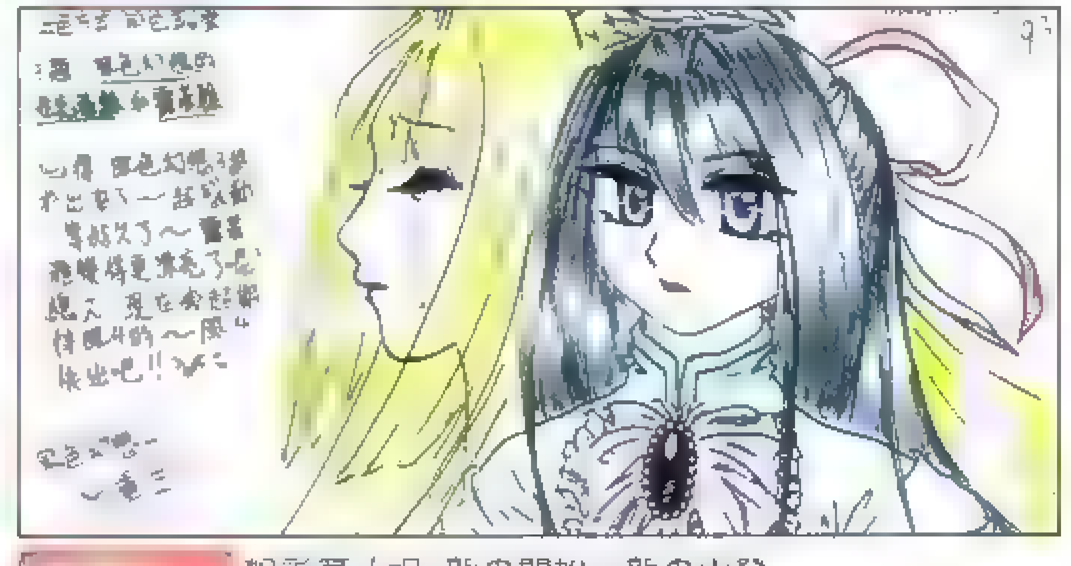
1. 來稿方式：
▶ 直接畫於回函上，寄回本社
▶ 或以 A4 紙張繪製完稿後，寄至「806 高雄市前鎮區擴建路 1-16 號 13 樓－塗鴉大募集收」
▶ 或以 E-MAIL 方式投稿，寄至 swmqa@unoch na com
2. 來稿請附上上色方式、作品主題說明、繪製心得。
3. 來稿請附上姓名、住址、電話...等詳細資料（若欲以筆名刊登，記得要註明哦！）。
4. 如須退稿者，請附掛號回郵 30 元及回郵信封。
5. 凡於塗鴉區刊登者，可獲得下期雜誌一本。

水彩 /RO 的小商人－亞琳娜





粉彩筆 / 原子筆、彩色鉛筆 / 撒旦的光與闇



粉彩筆 / 祝 新の開始、新の出發

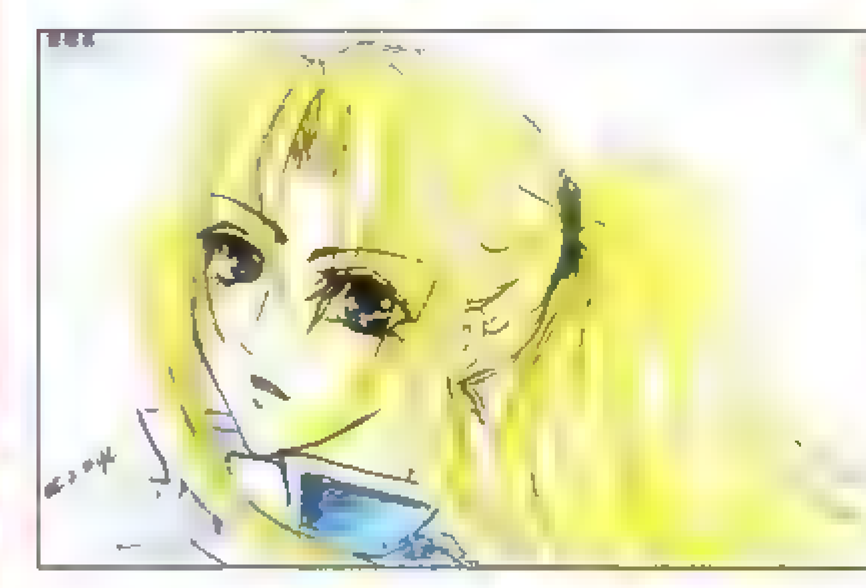
鉛筆、原子筆、彩虹筆、色筆 / 奧露哈



螢光筆、墨筆、白板筆、原子筆、彩色筆、麥克筆、立可白 / 秋日，午後



色鉛筆 / 自創の人物 冰雪(?)



色鉛、粉彩 / 希爾菲斯（夢幻奇緣）

鉛筆、塑膠蠟筆 / 雪 紅蝶



copic 麥克筆、CARAN d'ACHE 水彩彩鉛 / RO 祭司(Female)



色鉛筆，RAGNAROK



色鉛筆 / 青空

粉彩 / 情人節快樂



色鉛筆 / 火影忍者－宇智波 佐助



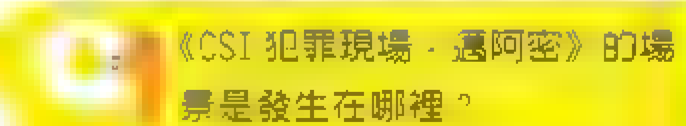


來喲來喲～上次沒中獎的讀者們一定很失望吧！沒關係，軟體世界會不斷為大家推出一連串的贈品活動，不怕你拿不到，就怕你不來拿喔！只要你用力的把雪片般的名信片寄回來，就有非常之大的機會得到軟體世界為各位準備的大獎喔～別以為自己幸運度不夠，總有一天獎落你家！

CSI 犯罪現場：邁阿密 有獎徵答

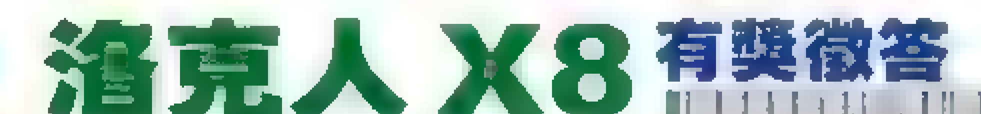
由這部當紅影集的授權遊戲第二款系列《CSI 犯罪現場．邁阿密》終於出爐囉！和前幾款作品相同，第三款作品依舊在電視影集 DVD 片上市不久後推出，遊戲當中所看到的角色就是影集裡的人物，讓玩家不只看這些探員們還可以扮演遊戲裡加入的虛擬角色，解決不可思議的懸疑案件！

這次的題目也是相當簡單的，只要翻閱 190 期的評遊戲就可以找到答案了喔！


1. 《CSI 犯罪現場．邁阿密》的場景是發生在哪裡？


2. 遊戲中可透過哪些方法得到證據？


3. 試舉遊戲中 5 件專業蒐證工具。



這代《洛克人 X8》中艾克斯、傑洛、艾克塞爾，又將面臨到新的挑戰與冒險！除了要面對新的敵人、新的戰場與新的考驗之外，連遊戲系統也一樣跟著有著新的變革，讓遊戲的進行更加刺激與挑戰性。而且遊戲進行時，玩家所操作的是主要角色，如果主要角色陷入敵人陷阱或是機關時，還能夠呼叫副角色前來救援，因此，雙人搭檔協力脫離險境，是這代創新的設計。

我想有認真閱讀 191 期的讀者都該發現了吧，在本期的「哈遊戲－單機館」中就有介紹《洛克人 X8》的相關報導，所以答案可說是手到擒來呢！趕快往前翻找答案吧！


1. 這次美商藝電發行的洛克人 X8 電腦遊戲是中文版還是英文版？

2. 洛克人X8 PC 中文版預計於何時推出？

洛克人X8 中文版
ROCKMAN X8

開春祈福！開心福袋免費索取活動



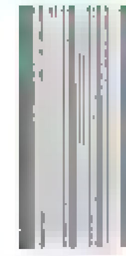
來唷～來唷！！2005年開心活動第一炮！只要您是軟世的忠實讀者現在就可以免費索取開心福袋 份唷！福袋裡頭包羅萬象，有原版的遊戲軟體及卡哇伊的遊戲周邊，袋袋超值哦！數量有限送完為止，敬請把握良機！！（索完為止）

活動方式

請剪下回函上的活動截角，並附上 70 元郵票（回郵）且註明「姓名、電話、郵遞區號、住址」，寄至「806 高雄市前鎮區擴建路 1-16 號 13 樓 軟體世界開心福袋小組 收」免抽獎即可獲得開心福袋一份唷！若贈送完畢會將 70 元回郵退回！！

活動日期：即日起至 3 月 31 日止(以郵戳為憑

注意！注意！



軟世 99 留言 99 活動



贈送雜誌一年份唷！

對於軟世您有很多鼓勵的話！對於雜誌的內容您有許多中肯的建議！或是您想跟軟世讀者及編輯來個心得交流！現在馬上就上遊戲基地軟體世界討論版吧！大聲地把您想說的話告訴大家，本月份將會在遊戲基地軟體世界討論版中增設一個「軟世99留言99活動」的主題，只要在此主題留言，第 99 名留言的幸運兒即可獲得雜誌一年份的大獎哦！歡迎大家多多灌水，我們將不定期舉辦有趣的活動唷！

活動方式

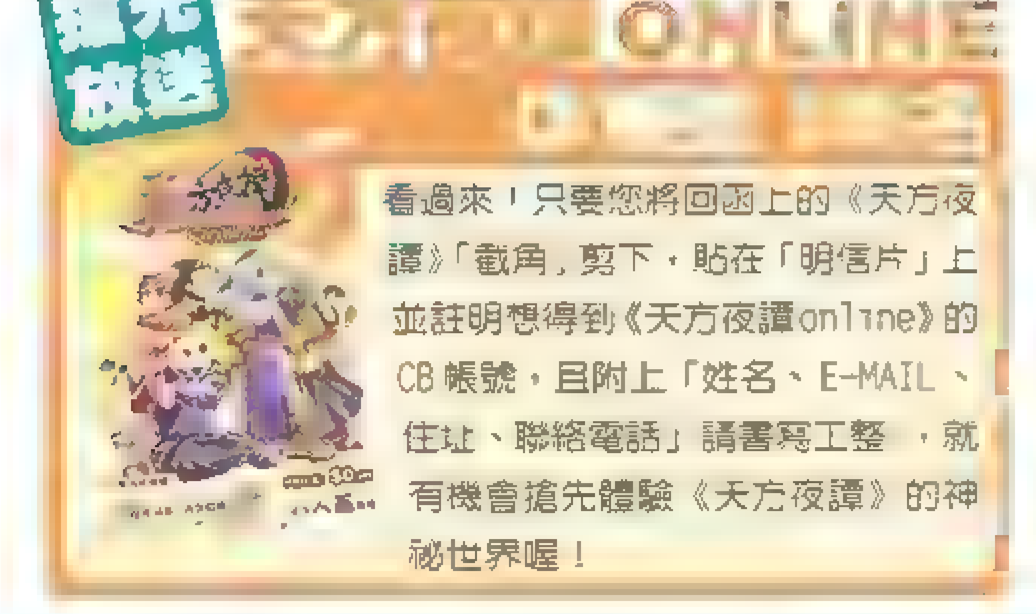
[illegible]

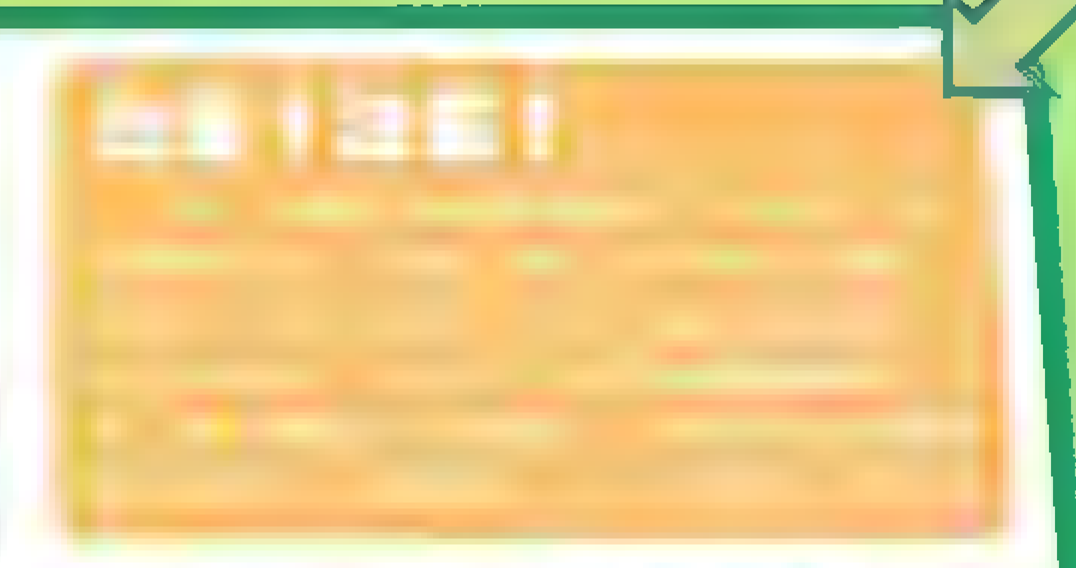
回函活動

回函活動依然如火如荼的進行著喔～上一期沒中獎的讀者可得再接再厲哦！讀者們只要寄回回函，並在回函上的遊戲選項中填入期望得到的遊戲之順序，就有機會得到你最想要的遊戲一款，行動要快遊戲送完為止喔！

活動時間 2005 年 3 月 31 日







190 期 中獎名單

《利迪娜》活動得獎名單

[illegible]

台中縣 鄭博遠　台北縣 張佳琳　彰化市 蘇孫賢　桃園縣 李誌翰
桃園縣 黃聖傑　高雄市 陳彥儒　台北縣 陳彥秉　嘉義市 賴彥佐
高雄縣 周啓銘　屏東縣 賴慈翰

[illegible]

雲林縣 陳正德　彰化縣 翁上捷　高雄縣 邱繼鈞　板橋市 莊進興
台南縣 張哲豪　新竹縣 郭佩君　高雄市 王怡君　台北縣 黃平堯
台中市 李怡一　花蓮市 張秀娟

……的 T 恤 5 件……片 5 ……

台中市 賴曉琳　台中縣 陳儷妙　台北縣 黃世輝　南投縣 林孟君
台北市 江建文

《騎主義》活動得獎名單

[illegible]一組
台中縣 曾志賢

[illegible] VCD 51 [illegible]
台北縣 李欣耀

[illegible]
台中縣 陳志欽

[illegible] DVD [illegible]
高雄縣 吳欣依

[illegible]天使 DVD(1話～6話)一套
高雄市 王維哲

[illegible] DVD [illegible]一套
台南縣 林佳穎

[illegible] 2004 [illegible]光碟 2 片
彰化縣 洪藝鴻
台北縣 張仕承

[illegible] 6 [illegible]
高雄市 謝巧齡　新竹市 羅文秀
高雄市 林家弘　高雄市 陳建全
台中縣 劉之璧　屏東市 劉玉萱

回函活動得獎名單

[illegible]之石
台北縣 王薇舜　高雄市 王淑芬
高雄縣 周雨志　台北市 洪木新
台南縣 黃慈芬

超世紀戰[illegible]
屏東市 許冠廷　台南市 陳建樂
台南縣 林孟勳　台中縣 楊滄軍
台東縣 陳旋鴻

[illegible]
高雄縣 陳吟德　台中市 陳翠妹
雲林縣 林明秋　台北市 林易舜
高雄市 李佳芸

[illegible]
台北縣 張靜怡　高雄市 王柔欣
新竹市 鄭佩珊　台南縣 曾妤毓
台北縣 柳憲雨

[illegible]
台北縣 許家良　台中市 李思珊
屏東市 陳均茂　高雄縣 吳群隆
花蓮市 姜榮勇

[illegible]
高雄縣 金奕翔　台北縣 余建文
台南市 李翊宏　台北市 王玉如
高雄縣 李芝達

[illegible]
高雄縣 明松芳　台中縣 陳證智
高雄市 許江依　新竹縣 柳思妤
台南市 葉玉華

[illegible]
高雄市 陳寧書　台中縣 張玉枝
屏東市 郭宥蓉　台南市 簡曉玲
嘉義縣 林珮如



官方攻略包 12月5日 全省上市



買就送 開再送

只要您購買攻略本**就送**
《開卡150點卡》及
《猩紅寶石一顆》
物超所值 限量登場
【售價199元】





內容概要：

第一話 劍俠情緣的世界
劍俠世界地圖、新手村的任務及交通資費表、世界任務、玩家互動、幫派組織、競技系統並介紹桃花島掛網及洗點功能等

第二話 劍俠情緣的五行
五行的特別介紹包含五行人物、五行關聯等

第三話 劍俠情緣的門派
十大門派的簡介包含地圖、NPC座標、物價行情、特點、修練主線及技能一覽等

第四話 劍俠情緣的道具
武器、裝備、物品道具一覽

第五話 劍俠情緣的怪物
詳細的區域怪物介紹及BOSS級怪物介紹

攻略本授權 



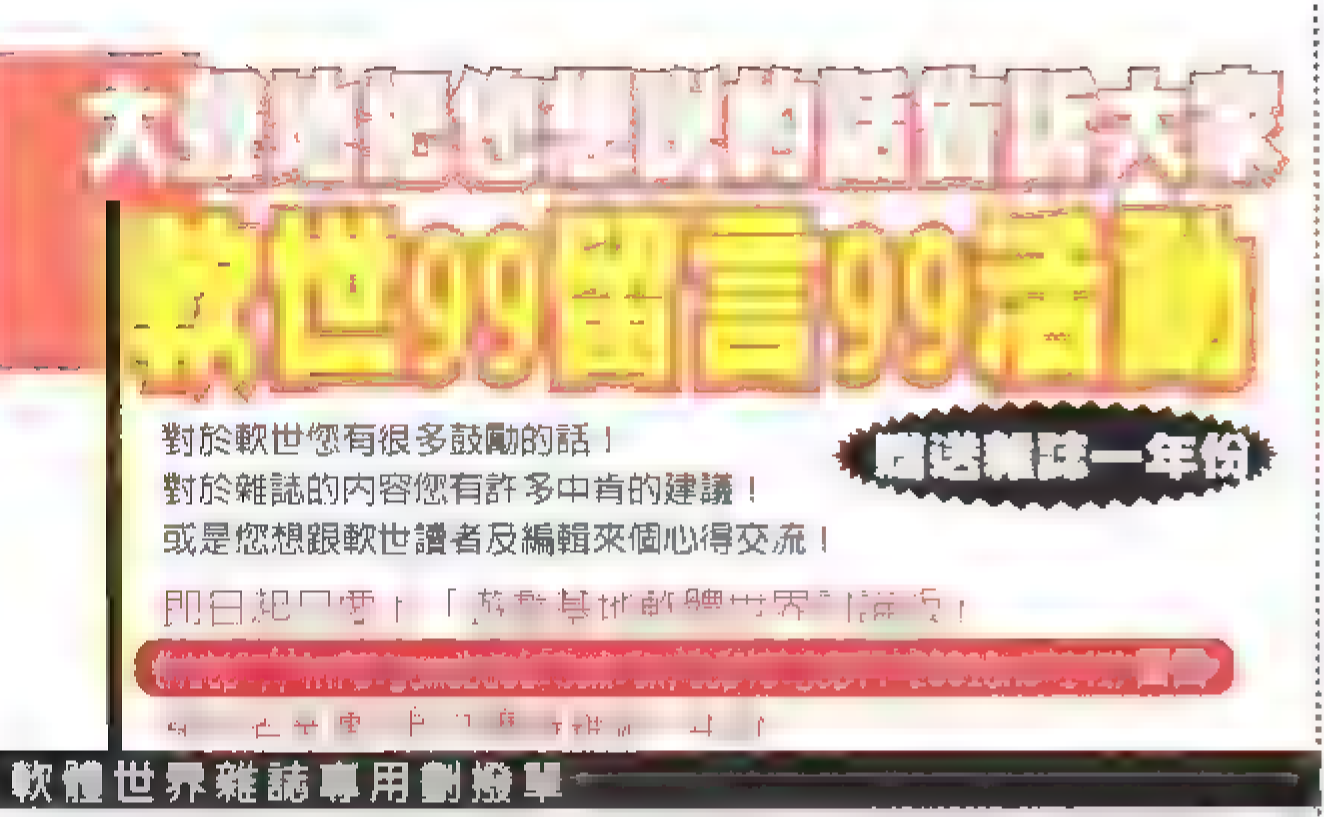
攻略本製作發行 

請洽全省連鎖便利超商、3C賣場、連鎖書局及全省各電腦賣市或 free-card.com 洽購

特別附贈 開卡150點及猩紅寶石【附贈開卡點卡（需為首次開卡玩家方可取得）及寶石，且開卡150點不得與GF卡同時使用，請注意】

特別注意 遊戲設定資料一切以當時遊戲內容為主，本書提供之資料僅供參考

敬　告 著作權法保護之刊物，圖文未經本公司許可，不得拷貝或轉載



軟體世界雜誌專用劃撥單

請寄款人注意

一、帳號、戶名及寄款人姓名通訊處各欄請詳細填明，以免誤寄；抵付票據之存款，務請於交換前一天存入。
二、每筆存款至少須在新台幣十五元以上，且限填至元位為止。
三、倘金額塗改時請更換存款單重新填寫。
四、本存款單不得黏貼或附寄任何文件。
五、本存款單金額業經電腦登帳後，不得申請撤回。
六、本存款單備供電腦影像處理，請以正楷工整書寫並請勿摺疊。帳戶如需自印存款單，各欄文字及規格必須與本單完全相符；如有不符，各局應婉請寄款人更換郵局印製之存款單填寫，以利處理。
七、本存款單帳號與金額欄請以阿拉伯數字書寫。
八、帳戶本人在「存款局」所在直轄市或縣（市）以外之行政區域存款，需由帳戶內扣收手續費。

交易代號：0501、0502現金存款　0503票據存款　2212劃撥票據託收

本聯由儲匯處存查　210×110mm（80g/m²模）保管五年

郵政劃撥存款收據

注意事項

一、本收據請詳加核對並妥為保管，以便日後查考。
二、如欲查詢存款入帳詳情時，請檢附本收據及已填妥之查詢函向各連線郵局辦理。
三、本收據各項金額、數字係機器印製，如非機器列印或經塗改或無收款郵局收訖章者無效。



打造華人最大線上休閒遊戲平台
大蕃薯
麻將館 online~
網路對戰藝術最高的極致表現！
絕對滿足您永無止盡的想像！
歷時七年耗資上億，首創以PC GAME水準
打造最酷！最具娛樂價值的遊戲網站！
1月25日
瘋狂登場
休閒遊戲天王始祖最新力作
瘋狂樂翻天
財神來報到讓你
點數、積分加倍！
兩人玩有夠樂，三人玩更瘋狂。
麻將加上大富翁，機會、命運，
創新玩法添加趣味，讓你財神護體
但是小心衰神也可能找上你喲。
配合乃哥生動語音，搭配爆笑
小人物，讓乃哥逗你玩翻天。
緊張!刺激!機會命運會是哪個?
衰神纏上身啦！
麻將館電玩精靈 李佳豫
2005 2/24 - 2/28 台北國際電玩展
電玩精靈 小豫兒 現場與您零距離接觸
萊爾富Hi-Life
賀歲動員令
1500點 /15天 /30小時
獨家特惠帳號
Holiday KTV
鉅城科技有限公司
AV artisan
大蕃薯遊戲網戰
全省便利商店資訊賣場均有售



OK便利店
萊爾富
福客多
創業王
CHIEF EXECUTIVE OFFICER
想當老闆嗎？
擅長研發經營遊戲的光譜資訊年度代表遊戲－創業王，囊括營造、電子、百貨零售及珠寶精品業等，多達十七種產業讓你嘗遍各種老闆的經營樂趣！貼心設計的教學模式讓玩家輕鬆體驗的豐富遊戲內容，從買地建廠、招募員工、生產製造、運輸銷售及開設分店等等，精密的經濟模擬系統宛如真實世界的完整縮影，人生夢想的冒險旅程就從這裡展開！
組合原料 開發商品 機器佈置決定產能
遊戲中最重要的金錢來源就是賣東西，你可以從100多種原料中組合產品，彼此又可以組合出更高價值的商品！在生產的過程中，你將努力佈置各種生產機器的位置，找出完美的組合流程提高生產速度，同時還得注意庫存空間及市場銷售反應，若是你成為新商品的開發先鋒，看著排隊的貨車來來回回搶著載貨去賣，可真是大大的滿足啊～！
全省OK、福客多、萊爾富上市中！
享受億萬富翁，的美妙滋味。
Enjoy the wonderful glory and sweet taste of being a billionaire.
如果賣不流行商品，排隊人潮就會帶來錢潮！
T-TIME 光譜資訊股份有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.
www.ttime.com.tw

ギャラクシーエンジェル

銀河天使 GALAXY ANGEL

永恆的情人 Eternal Lovers

臨場感十足的真實戰鬥加上緊湊的劇情，構成這部魅力四射的遊戲！

本作是日本ACG龍頭公司Broccoli集結資源的魄力大作，由「爆裂工房」負責3D動畫製作，２Ｄ部份則有漫畫原著kanan小姐撐腰，使得角色魅力可以說是所向匹靡。音樂及聲優更不容小覷，幾乎是日本遊戲界內最強的陣容組合，除了採用動畫中的原班人馬來為遊戲配音之外，更由新生代偶像歌手—佐藤裕美來為片尾曲擔任演唱，她更表示這首歌可以說是其四年歌手生涯的一個集大成之作！

模擬戰略和戀愛冒險兩大系統交替切換 新鮮獨特的遊戲方式營造引人入勝的整體感

玩家帶領了六位美少女們共同執行任務。你將根據任務要求事先安排戰鬥計劃。正式進入戰鬥就變成即時戰，敵我雙方的所有戰艦會同時動作，我方戰艦會立刻執行你剛剛下達的指令，但你也可以隨時更改指令！在戰後的日常生活中，玩家可以與6位女隊員觸發事件展開對話模式，發展不同的故事結局！



















仙境傳說 ONLINE

P.S.你今天微笑了嗎?

www.gameflier.com

滿漢大餐 蔥燒牛肉麵

滿漢大餐 麻辣鍋牛肉麵

滿漢大餐・RO虛寶在裡面

滿漢大餐　GRAVITY　遊戲新幹線　智冠科技股份有限公司

欲知活動詳情請上官網查詢 **http://www.gameflier.com**

活動辦法

活動期間，只要憑至7-11購買GF卡或是RO『P.S.你今天微笑了嗎』相關產品包之發票，再憑統一滿漢大餐內附刮刮卡的活動序號，至GF官網登錄此2組號碼，就有機會獲得獸人英雄頭盔、皇冠、后冠、山羊頭盔…等超讚的RO虛擬寶物，通通在裡面！
適逢新春，「遊戲新幹線」也特別提高抽獎率，開春拿個好采頭，請大家把握機會喔！

活動時間 即日起至 94年4月2日 止








注意事項

1.所有RO虛擬寶物不得要求更換同等值之獎品或是折換現金　2.天使與狂人伺服器不參與此活動之進行。
3. [illegible]
4.遊戲新幹線保留以上活動及獎項內容修改之權利。　5.主辦單位保留因不可抗力之因素導致運作延宕之修復作業時間。